

股票简称：富春股份

股票代码：300299



# 富春科技股份有限公司

（注册地址：福州市鼓楼区铜盘路软件大道 89 号 C 区 25 号楼）

## 向特定对象发行股票

### 募集说明书

（申报稿）

保荐机构（主承销商）



（杭州市江干区五星路 201 号）

二〇二一年十月

## 声 明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺募集说明书及其他信息披露资料不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担连带赔偿责任。

公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人（会计主管人员）保证募集说明书中财务会计报告真实、完整。

中国证券监督管理委员会、深圳证券交易所对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对申请文件及所披露信息的真实性、准确性、完整性作出保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，证券依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责。投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担证券依法发行后因发行人经营与收益变化或者证券价格变动引致的投资风险。

## 重大事项提示

1、本次发行相关事项已经公司第四届董事会第十二次会议和 2021 年第三次临时股东大会审议通过。根据《公司法》、《证券法》以及《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》等相关法律、法规和规范性文件的规定，本次发行尚需通过深交所审核及中国证监会注册。在通过深交所审核与中国证监会注册后，本公司将向深交所和登记结算公司申请办理股票发行、登记和上市事宜，完成本次发行全部呈报批准程序。

2、本次发行的定价基准日为发行期首日。本次向特定对象发行股票的发行价格不低于发行底价，即不低于定价基准日前二十个交易日公司股票交易均价的百分之八十。发行期首日前二十个交易日股票交易均价=发行期首日前二十个交易日股票交易总额/发行期首日前二十个交易日股票交易总量。若公司股票在本次发行定价基准日至发行日期间发生派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则本次向特定对象发行的发行底价将进行相应调整。最终发行价格由董事会根据股东大会授权在本次发行申请获得中国证监会的同意注册后，按照中国证监会、深圳证券交易所的相关规定及本次向特定对象发行股票预案所规定的条件，根据竞价结果与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。若国家法律、法规或其他规范性文件对向特定对象发行股票的定价原则等有最新规定或监管意见，公司将按最新规定或监管意见进行相应调整。

3、本次向特定对象发行的股票数量按照募集资金总额除以发行价格确定，同时本次发行股票数量不超过 207,368,845 股（即不超过本次发行前总股本的 30%）。最终发行数量将在本次发行经深圳证券交易所审核通过并经中国证监会同意注册后，由公司董事会根据公司股东大会的授权和发行时的实际情况，与本次发行的保荐机构（主承销商）协商确定。若公司股票在本次发行定价基准日至发行日期间发生送股、资本公积金转增股本或因其他原因导致本次发行前公司总

股本发生变动及本次发行价格发生调整的，则本次向特定对象发行的股票数量上限将进行相应调整。

4、本次向特定对象发行股票的发行对象为不超过 35 名符合中国证监会规定条件的特定投资者，包括符合规定条件的证券投资基金管理公司、证券公司、信托公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者，以及符合中国证监会规定的其他法人、自然人或其他合格的投资者。其中，证券投资基金管理公司、证券公司、合格境外机构投资者、人民币合格境外机构投资者以其管理的二只以上产品认购的，视为一个发行对象；信托公司作为发行对象，只能以自有资金认购。最终发行对象由股东大会授权董事会在本次发行申请获得深圳证券交易所审核通过并由中国证监会作出同意注册决定后，按照中国证监会、深圳证券交易所的相关规定，根据竞价结果与保荐机构（主承销商）协商确定。若国家法律、法规及规范性文件对本次发行对象有新的规定，公司将按新的规定进行调整。所有发行对象均以同一价格、以现金方式认购本次发行的股票。

5、本次向特定对象发行股票，发行对象所认购的股份自发行结束之日起六个月内不得转让。本次发行结束后因公司送股、资本公积金转增股本等原因增加的公司股份，亦应遵守上述限售期安排。限售期结束后的转让将按照届时有效的法律法规和深圳证券交易所的规则办理。若国家法律、法规或其他规范性文件对向特定对象发行股票的限售期等有最新规定或监管意见，公司将按最新规定或监管意见进行相应调整。

6、本次向特定对象发行募集资金总额不超过人民币 70,260.06 万元（含发行费用），扣除发行费用后的募集资金净额将用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	投资总额	拟使用募集资金投入金额
1	游戏开发项目	66,358.50	37,232.55
2	游戏 IP 运营项目	33,027.52	33,027.52

合计	99,386.02	70,260.06
----	-----------	-----------

在本次向特定对象发行募集资金到位之前，公司将根据募集资金投资项目进度的实际情况以自筹资金先行投入，并在募集资金到位后按照相关规定的程序予以置换。若实际募集资金数额（扣除发行费用后）少于上述项目拟以募集资金投入金额，在最终确定的本次募集资金投资项目范围内，公司将根据实际募集资金数额，按照项目的轻重缓急等情况，调整并最终决定募集资金的具体投资项目、优先顺序及各项目的具体投资额，募集资金不足部分由公司自筹解决。

7、与本次发行相关的风险因素请参见本募集说明书“第五节 与本次发行相关的风险因素”。其中，特别提醒投资者应注意以下风险：

#### （1）募集资金投资项目实施风险

本次募集资金投资项目是基于当前的产业政策、市场环境、行业发展趋势等因素进行决定的结果。虽然公司对本次募集资金投资项目做了充分的可行性研究论证，但随着网络游戏市场的发展日趋成熟，用户喜好、市场热点转换的速度日益加快，用户、渠道等资源寡头垄断的格局日趋加剧，若未来公司在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差，或公司不能持续开发出新的精品游戏，并利用各种渠道和技术研发优势迅速做大做强，或产业政策、市场环境出现其他重大不利变化等情况，而公司不能及时、有效采取应对措施，将可能导致本次募投项目效益不能完全实现。公司本次募投项目中多款游戏产品需进行IP购买，游戏IP运营项目采用委托开发模式需支付委托开发费，前期需投入较多资金，若游戏的开发和运营工作执行情况不如预期，可能对募投项目的顺利实施和公司的预期收益造成不利影响。

#### （2）行业竞争加剧风险

公司围绕“通信信息+移动游戏”双主业，在通信信息领域，公司为通信运营商、政企类客户提供规划设计服务，并开展系统集成、软件平台开发等各项智慧城市数字赋能业务。在移动游戏领域，公司坚持“精品游戏+知名IP”战略，从事游戏IP运营、研发业务。

近年来，随着外部宏观环境、行业竞争环境的不断复杂化，公司面临的挑战日趋严峻。通信行业，5G大规模商用的正式启动虽然带动了信息技术产业迎来了新一波发展浪潮，但同时运营商持续开展提速降费工作，压低建网成本，迫使产业链公司面临收入增速下降、毛利率下滑等经营压力；我国游戏市场集中度较高，腾讯游戏、网易游戏、三七互娱、世纪华通等公司基本具备较强的研发和运营能力，游戏产品类型较为丰富，占据国内游戏市场主要市场份额，且资金较为充足，在行业内处于第一梯队，国内竞争日益激烈。

综上，受国内游戏行业监管环境趋严、行业竞争加剧等因素的影响，公司经营业绩可能产生不利变化。

### （3）游戏产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和中宣部等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。2018年3月至2018年12月，因机构改革，相关主管部门暂停了网络游戏出版物号的发放工作，游戏企业新产品的发布因此受到了较大影响。

虽然目前网络游戏出版物号已重新开始发放，若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，或者国家产业政策发生重大不利变化，将严重影响公司业务开展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

#### （4）政策监管的风险

近年来，相关主管机构针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高。若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，或者对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

#### （5）跨境经营风险

2018年度、2019年度、2020年度和2021年1-6月，公司来自境外的主营业务收入分别为14,600.16万元、10,592.36万元、16,086.15万元和11,292.68万元，占主营业务收入的比重分别为26.38%、22.76%、33.18%和58.24%。

随着境外业务的开展，公司将面临境内外不同市场环境的挑战。如果相关国家或地区关于业务监管、外汇管理、资本流动管理或税收管理等方面的法律、法规或政策发生对公司不利的变化，将会对公司的业务拓展产生不利影响。此外，跨境经营将增加公司的管理难度，如果公司管理层不能同时提高自身管理水平，也将给公司的经营管理带来一定的风险。

#### （6）无法持续取得优质IP授权的风险

IP已经成为游戏公司构筑竞争壁垒的重要手段，精品IP的商业价值已受到各市场主体的高度重视，随着网络游戏研发企业对精品IP资源的争夺不断升级，精品IP的价值水涨船高，将会推高公司未来获得精品IP的成本，以致公司无法持续不断地获得精品IP资源。另一方面，即使公司成功获取了精品IP，但在相关IP授权期满后未能进行续约，则可能影响其游戏产品的后续运营，并对公司经营业绩造成不利影响。

#### （7）知识产权风险

公司在进行代理IP、自主研发游戏产品的过程中，可能会因为公司与知识产权方对于知识产权的理解出现偏差，或调查过程中出现失误，导致面临第三方提

出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

#### （8）游戏产品生命周期风险

网络游戏本身具有生命周期，几乎所有游戏均需经历成长期、爆发期和衰退期。若公司不能及时对现有游戏进行更新维护、版本升级和持续的市场推广或玩家偏好发生了变化，则公司已上线运营的游戏将迅速进入衰退期，收入迅速下降，导致公司游戏产品有生命周期过短的风险。

#### （9）关于本次发行摊薄即期回报的风险

本次向特定对象发行股票完成后，公司净资产规模和股本总额均将有所增长。随着本次发行募集资金的陆续投入，公司将显著扩大业务规模，促进业务发展，对公司未来经营业绩产生积极影响。但由于本次募投项目从建设到产生效益需要一定周期，在募集资金投入产生效益之前，公司利润的实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务，短期内公司每股收益和净资产收益率将存在下降的风险。

#### （10）本次向特定对象发行股票的审批风险

本次向特定对象发行股票并在创业板上市尚需获得深交所审核通过和中国证监会同意注册，能否取得有关主管部门的核准，以及最终取得批准和核准的时间均存在不确定性。因此，本次发行方案能否最终成功实施存在不确定性。



## 目录

声 明.....	1
重大事项提示 .....	2
释 义.....	10
一、常用名词释义.....	10
二、专有名词释义.....	12
<b>第一节 发行人基本情况</b> .....	14
一、发行人基本情况.....	14
二、股权结构、控股股东及实际控制人情况.....	14
三、所处行业的主要特点及行业竞争情况.....	17
四、主要业务模式、产品或服务的主要内容.....	48
五、现有业务发展安排及未来发展战略.....	99
六、行政处罚情况.....	101
七、未决诉讼、仲裁等事项.....	101
八、财务性投资情况.....	105
<b>第二节 本次证券发行概要</b> .....	115
一、本次发行的背景和目的.....	115
二、发行对象及与发行人的关系.....	118
三、发行证券的价格或定价方式、发行数量、限售期.....	118
四、募集资金投向.....	120
五、本次发行是否构成关联交易.....	120
六、本次发行是否将导致公司控制权发生变化.....	121
七、本次发行方案取得有关主管部门批准的情况以及尚需呈报批准的程序 .....	121
<b>第三节 董事会关于本次募集资金使用的可行性分析</b> .....	122
一、游戏开发项目.....	122
二、游戏 IP 运营项目 .....	137
三、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系.....	147
四、本次发行对公司经营管理、财务状况的影响.....	147
五、本次募集资金投资项目实施后，不会新增同业竞争和显失公平的关联交易 .....	148
六、本次募集资金涉及补充流动资金情况的说明.....	148
七、本次募集资金涉及购买房屋情况的说明.....	151
八、发行人主营业务及本次募集资金投资项目不涉及高耗能高排放行业、限制类及淘汰类行业.....	152
<b>第四节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析</b> .....	153
一、本次发行完成后，上市公司的业务及资产的变动或整合计划.....	153

二、本次发行完成后，上市公司控制权结构的变化.....	153
三、本次发行完成后，上市公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人从事的业务存在同业竞争或潜在的同业竞争的情况.....	153
四、本次发行完成后，上市公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人可能存在的关联交易的情况.....	153
<b>第五节 与本次发行相关的风险因素</b> .....	<b>155</b>
一、募集资金投资项目实施风险.....	155
二、行业竞争加剧风险.....	155
三、游戏产业政策变化的风险.....	156
四、政策监管的风险.....	156
五、跨境经营风险.....	156
六、无法持续取得优质 IP 授权的风险 .....	157
七、知识产权风险.....	157
八、游戏产品生命周期风险.....	157
九、关于本次发行摊薄即期回报的风险.....	157
十、本次向特定对象发行股票的审批风险.....	158
<b>第六节 与本次发行相关的声明</b> .....	<b>159</b>
一、发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明.....	160
二、发行人控股股东、实际控制人声明.....	164
三、保荐机构及其保荐代表人声明.....	165
四、保荐机构董事长、总裁声明.....	166
五、发行人律师声明.....	167
六、会计师事务所声明.....	168
七、发行人董事会声明.....	169

## 释义

本募集说明书中，除非另有说明，下列词汇具有如下含义：

### 一、常用名词释义

本募集说明书	指	浙商证券股份有限公司关于富春科技股份有限公司向特定对象发行股票募集说明书（申报稿）
富春股份、发行人、公司	指	富春科技股份有限公司
富春咨询	指	福建富春通信建设咨询监理有限公司，于2002年12月更名为“福建富春通信咨询有限公司”
富春有限	指	福建富春通信咨询有限公司，系发行人之前身
富春通信	指	富春通信股份有限公司，系发行人曾用名
实际控制人	指	缪品章
富春投资	指	福建富春投资有限公司，系公司控股股东
平潭奥德	指	平潭奥德投资管理有限公司，系公司股东
上海骏梦	指	上海骏梦网络科技有限公司，系公司全资子公司
海科时代	指	成都海科时代科技有限责任公司，系公司参股公司
华南通信	指	广西华南通信股份有限公司，系公司参股公司
福州畅读	指	福州畅读信息科技有限公司，系公司参股公司
国信优易	指	国信优易数据股份有限公司，系公司参股公司
中联百文	指	北京中联百文文化传媒有限公司，系公司参股公司
微星星	指	深圳微星星科技股份有限公司
上海游碧	指	上海游碧信息科技有限公司，系上海骏梦参股公司
卓然天成	指	成都卓然天成科技有限公司
留白影视	指	东阳留白影视文化有限公司，系公司参股公司
美载网络	指	美载（厦门）网络科技有限公司，系公司参股公司
上海力珩	指	上海力珩投资中心（有限合伙）
上海力群	指	上海力群创业投资有限公司
丝芭传媒	指	上海丝芭文化传媒集团有限公司
摩奇卡卡	指	成都摩奇卡卡科技有限责任公司，系控股股东富春投资全资子公司

福州畅富	指	福州畅富科技合伙企业（有限合伙）
股东大会	指	富春科技股份有限公司股东大会
董事会	指	富春科技股份有限公司董事会
监事会	指	富春科技股份有限公司监事会
三会	指	富春科技股份有限公司股东大会、董事会、监事会
本次向特定对象发行股票、 本次发行、本次向特定对象 发行	指	公司向特定对象发行不超过 207,368,845 股股票的行为
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
国务院	指	中华人民共和国国务院
发改委	指	中华人民共和国国家发展和改革委员会
中宣部	指	中国共产党中央委员会宣传部
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
财政部	指	中华人民共和国财政部
商务部	指	中华人民共和国商务部
教育部	指	中华人民共和国教育部
公安部	指	中华人民共和国公安部
文化部	指	中华人民共和国文化和旅游部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
中央网信办	指	中华人民共和国国家互联网信息办公室
中央文明办	指	中央精神文明建设指导委员会办公室
共青团中央	指	中国共产主义青年团中央委员会
住房和城乡建设部	指	中华人民共和国住房和城乡建设部
中国音数协游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会
福建证监局	指	中国证券监督管理委员会福建监管局
保荐机构、浙商证券	指	浙商证券股份有限公司
发行人律师	指	福建君立律师事务所
大华会计师事务所	指	大华会计师事务所（特殊普通合伙）
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》

《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《创业板注册管理办法》	指	《创业板上市公司证券发行注册管理办法（试行）》（中国证监会令第168号）
《公司章程》	指	《富春科技股份有限公司公司章程》
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
A股	指	人民币普通股
最近三年及一期、报告期	指	2018年度、2019年度、2020年度以及2021年度1-6月

## 二、专有名词释义

IP	指	Intellectual Property的缩写，指知识产权
手游	指	移动设备网络游戏、移动游戏，是运行于手机上的游戏软件
端游	指	电脑客户端游戏
页游	指	网页网络游戏
APP	指	在智能移动终端上运行的第三方应用程序（Application）
IOS平台	指	苹果公司开发的移动操作系统。
安卓平台	指	Android，系基于Linux的开源移动设备操作系统平台
ACG	指	Animation（动画）、Comics（漫画）与Games（游戏）的首字母缩写
MMO	指	Massive Multiplayer Online，大型多人在线游戏
RPG、角色扮演	指	Role Playing Game，角色扮演游戏
回合制	指	一种游戏打怪形式，所有游戏内玩家轮流自己的回合，只有轮到自己的回合，才能够进行操纵
卡牌游戏	指	又被称为纸牌游戏，属于桌面游戏的一种
沙盒游戏	指	由沙盘游戏演变而来，自成为一种游戏类型，由一个或多个地图区域构成，往往包含多种游戏要素，包括角色扮演，动作、射击、驾驶等
ARPPU	指	每付费用户平均收入（Average Revenue Per Paying User），即每游戏付费用户一段时期（年度/季度/月度）的消费值
ARPU	指	每活跃用户平均收入（Average Revenue Per User），即每游戏活跃用户一段时期（年度/季度/月度）的消费值
宣发费用	指	宣传及发行费用

5G	指	5 <sup>th</sup> generation mobile networks, 第五代移动通信技术
大数据	指	IT行业术语, 是指无法在一定时间范围内用常规软件工具进行捕捉、管理和处理的数据集合, 是需要新处理模式才能具有更强的决策力、洞察发现力和流程优化能力的海量、高增长率和多样化的信息资产
物联网	指	互联网基础上的延伸和扩展的网络, 将各种信息传感设备与互联网结合起来而形成的一个巨大网络, 实现在任何时间、任何地点, 人、机、物的互联互通
智慧城市	指	利用各种信息技术或创新概念, 将城市的系统和服务打通、集成, 以提升资源运用的效率, 优化城市管理和服务, 以及改善市民生活质量

注：本募集说明书中部分合计数与各分项数值之和在尾数上如有差异，均为四舍五入原因造成。

## 第一节 发行人基本情况

### 一、发行人基本情况

发行人名称:	富春科技股份有限公司
英文名称:	Fuchun Technology Co.,Ltd.
注册地址:	福州市鼓楼区铜盘路软件大道 89 号 C 区 25 号楼
上市地:	深圳证券交易所
股票简称及代码:	富春股份 (300299.SZ)
统一社会信用代码:	913500007264587158
注册资本:	69,122.9485 万元人民币
法定代表人:	缪品章
上市时间:	2012 年 3 月 19 日
邮政编码:	350001
电话:	0591-83992010
传真:	0591-83920667
互联网网址:	<a href="http://www.forcom.com.cn/">http://www.forcom.com.cn/</a>
电子信箱:	fuchungroup@fuchun.com

### 二、股权结构、控股股东及实际控制人情况

#### （一）发行人最新股权结构

截至 2021 年 6 月 30 日，公司股权结构如下表所示：

股份性质	股份数量（股）	持股比例（%）
一、有限售条件股份	<b>44,179,795</b>	<b>6.39</b>
1、国家持股		
2、国有法人持股		
3、其他内资持股		
其中：境内非国有法人持股		
境内自然人持股	44,179,795	6.39
4、外资持股		

其中：境外法人持股		
境外自然人持股		
<b>二、无限售条件股份</b>	<b>647,049,690</b>	<b>93.61</b>
1、人民币普通股	647,049,690	93.61
2、境内上市的外资股		
3、境外上市的外资股		
4、其他		
<b>三、股份总数</b>	<b>691,229,485</b>	<b>100.00</b>

## （二）前十大股东持股情况

根据中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司出具的富春股份股东名册，截至 2021 年 6 月 30 日，公司前十名股东持股情况如下：

序号	股东名称	股东性质	期末持股总数 (股)	持股比例 (%)
1	富春投资	境内一般法人	102,868,158	14.88
2	缪品章	境内自然人	52,842,879	7.64
3	平潭奥德	境内一般法人	34,487,500	4.99
4	郝茜	境内自然人	13,480,000	1.95
5	宋凤毅	境内自然人	9,287,400	1.34
6	缪知邑	境内自然人	8,677,379	1.26
7	上海纯达资产管理有限公司—纯达飞鹰 2 号私募证券投资基金	基金、理财产品等	8,200,000	1.19
8	冯美娟	境内自然人	8,073,080	1.17
9	顾梅英	境内自然人	6,179,000	0.89
10	何倩嫦	境内自然人	4,633,325	0.67
合计			<b>248,728,721</b>	<b>35.98</b>

## （三）控股股东、实际控制人情况

### 1、控股股东情况

#### （1）基本情况

截至 2021 年 6 月 30 日，公司股本总额为 691,229,485 股，富春投资持有公司 102,868,158 股，占比 14.88%，为公司控股股东。



公司控股股东的基本情况如下：

企业名称	福建富春投资有限公司
法定代表人	缪品章
成立日期	2004年09月20日
注册资本	1,000万元人民币
实收资本	1,000万元人民币
股权结构	缪品章持股 90%，金调芬持股 10%
住所	平潭综合实验区中山大道中段路 288 号 5 幢 B 座 2 层 201、202 室
经营范围	对电子业、计算机业、高新技术产业、文化娱乐业、农业、房地产业、工业、商业、社会服务业、旅游业、交通运输业的投资与投资咨询、资产管理、企业管理、企业管理咨询。(依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动)

最近一年及一期，富春投资的主要财务指标如下：

单位：元

项目	2021年6月30日/2021年1-6月	2020年12月31日/2020年度
总资产	371,048,561.14	378,499,055.56
净资产	263,863,937.13	268,222,882.97
净利润	-4,358,945.84	98,346,948.70

注：2020年度财务报表经审计，2021年1-6月财务报表未经审计。

## 2、实际控制人基本情况

截至2021年6月30日，公司股本总额为691,229,485股，其中，缪品章先生作为公司的实际控制人，①直接持有发行人52,842,879股股份，占公司总股本7.64%；②通过持有控股股东富春投资90.00%股权并担任执行董事，间接控制公司14.88%的股份；③通过持有平潭奥德95.50%股权并担任执行董事，间接控制公司4.99%的股份；缪品章先生通过直接、间接共控制公司27.51%的股份，并担任公司董事长。截至2021年6月30日，缪品章先生的女儿缪知邑女士直接持有公司8,677,379股股份，占公司总股本1.26%，为缪品章先生的一致行动人。

实际控制人的基本情况如下：

缪品章，男，中国国籍，1965年5月出生，住址为福州市鼓楼区，《中华人民共和国居民身份证》号码：350102196505\*\*\*\*\*，硕士学历，长江商学院EMBA，高级工程师。缪品章先生曾任福建省邮电规划设计院建筑设计室主任、

建筑所所长，福建富春通信咨询有限公司（发行人前身）总经理，截至报告期末缪品章先生任发行人董事长，代理财务总监职务。

### 3、控股股东、实际控制人的变化情况

报告期内，公司的控股股东为富春投资，实际控制人为缪品章，未发生变化。

### 4、控股股东及实际控制人所持发行人股份质押情况

截至 2021 年 6 月 30 日，公司控股股东及实际控制人及其一致行动人所持发行人股份的质押、冻结和其它限制权利的情况：

出质人	质权人	质押股票数量（股）	交易类型	初始交易日/质押起始日
富春投资	中泰证券股份有限公司	10,725,000	股票质押式回购	2020 年 6 月 30 日
	中泰证券股份有限公司	17,108,000	股票质押式回购	2020 年 8 月 13 日
	中国光大银行股份有限公司福州分行	19,000,000	流动资金借款股份质押	2020 年 12 月 10 日
	福州市融资担保有限责任公司	4,000,000	流动资金借款股份质押	2021 年 1 月 22 日
平潭奥德	中泰证券股份有限公司	20,000,000	股票质押式回购	2021 年 3 月 5 日
合计		<b>70,833,000</b>	-	-

## 三、所处行业的主要特点及行业竞争情况

公司是一家从事通信信息服务和移动游戏业务的双主业企业，根据中国证监会《上市公司行业分类指引》，通信信息业务属于“I65 软件和信息技术服务业”，移动游戏业务属于“I64 互联网和相关服务”。

### （一）移动游戏行业

#### 1、行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

##### （1）行业主管部门和监管体制

##### ①行业主管部门

移动游戏行业是互联网信息服务业的分支，目前受中宣部、国家新闻出版署、工信部、中央网信办的监督和管理。

中宣部是主管意识形态及新闻出版工作的综合职能部门。根据中共中央2018年3月印发的《深化党和国家机构改革方案》，为加强党对新闻舆论工作的集中统一领导，加强对出版活动的管理，发展和繁荣中国特色社会主义出版事业，中共中央决定将原国家新闻出版广电总局的新闻出版管理职责划入中宣部，中宣部对外加挂国家新闻出版署（国家版权局）牌子。

中宣部主要负责贯彻落实党的宣传工作方针，拟订新闻出版业的管理政策并督促落实，管理新闻出版行政事务，统筹规划和指导协调新闻出版事业、产业发展，监督管理出版物内容和质量，监督管理印刷业，管理著作权，管理出版物进出口等。

国家新闻出版署主要负责在出版环节对移动游戏进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

工信部主要负责制订互联网行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展方向进行宏观调控，总体把握互联网服务内容。

中央网信办主要负责统筹协调全国网络安全工作和相关监督管理工作，对全国互联网信息内容实施监督管理执法。

## ②行业自律性组织

我国移动游戏行业的行业自律组织主要包括中国软件行业协会游戏软件分会和中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会。

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工信部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会是游戏相关产业单位自愿组成的全国性行业组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进游戏行业的产业发展、学术交流、技术进步。

## （2）行业主要法律法规及政策

### ①行业主要法律法规

序号	法律法规	颁布机构	生效时间
----	------	------	------

序号	法律法规	颁布机构	生效时间
<b>增值电信业务</b>			
1	《非经营性互联网信息服务备案管理办法》	原信息产业部	2005年3月
2	《互联网信息服务管理办法》（2011年修订）	国务院	2011年1月
3	《中华人民共和国电信条例》（2016年修订）	国务院	2016年2月
4	《电信业务经营许可管理办法（2017年修订）》	工信部	2017年9月
<b>游戏审查、备案</b>			
1	《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	原新闻出版总署、国家版权局、全国扫黄打非工作小组	2009年9月
2	《网络出版服务管理规定》	原国家新闻出版广电总局、工信部	2016年3月
3	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	原国家新闻出版广电总局	2016年7月
4	《游戏申报审批重要事项通知》	原国家新闻出版广电总局	2018年3月
<b>其他游戏相关</b>			
1	《关于禁止利用网络游戏从事赌博活动的通知》	原新闻出版总署	2005年1月
2	《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》	公安部、原信息产业部、文化部、原新闻出版总署	2007年1月
3	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	原新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、原信息产业部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	2007年4月
4	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	原文化部、商务部	2007年6月
5	《互联网文化管理暂行规定》	原文化部	2011年4月
6	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	原新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工信部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	2011年10月
7	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	原国家新闻出版广电总局	2014年10月
8	《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》	中宣部、中央网信办、工信部、教育部、公安部、原文化部、原国家工商总局、原国家新闻出版广电总局	2017年12月

序号	法律法规	颁布机构	生效时间
9	《综合防控儿童青少年近视实施方案》	教育部、国家卫生健康委员会、国家体育总局财政部、人力资源和社会保障部、国家市场监督管理总局、国家新闻出版署、国家广播电视总局	2018年8月
10	《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》	国家新闻出版署	2019年11月
11	《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》	国家新闻出版署	2021年9月

#### 信息安全

1	《关于加强网络信息保护的決定》	全国人民代表大会常务委员会	2012年12月
2	《电信和互联网用户个人信息保护规定》	工信部	2013年9月
3	《关于加强电信和互联网行业网络安全工作的指导意见》	工信部	2014年8月
4	《互联网信息服务安全管理系統使用及运行维护管理办法（试行）》	工信部	2016年9月
5	《中华人民共和国网络安全法》	全国人民代表大会常务委员会	2017年6月

#### ②主要产业政策

2009年9月，国务院办公厅发布《文化产业振兴规划》，指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。

2011年12月，国务院办公厅发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

2013年3月，国家发改委公布《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》，将“数字内容服务”列入国家战略性新兴产业重点产品目录，其中包括数字文化产业（指依托互联网、手机和移动智能终端等新兴媒体进行传播的数字音乐、动漫、游戏、演出、移动多媒体等）、数字动漫设计制作服务（指数字动漫设计、数字动漫制作）。

2017年2月，原文化部发布《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》，规划中指出推动文化产业成为国民经济支柱性产业，完善现代文化产业体系，培育新型文化业态，全面提升文化产业发展的质量和效益。推动文化产业结构优化

升级。加快发展动漫、游戏、创意设计、网络文化等新型文化业态。落实国家战略性新兴产业发展的部署，加快发展以文化创意为核心，依托数字技术进行创作、生产、传播和服务的数字文化产业，培育形成文化产业发展新亮点。

2018年10月11日，国务院办公厅发布《完善促进消费体制机制实施方案（2018—2020年）》的通知，提出推进网络游戏转型升级，规范网络游戏研发出版运营，培育形成一批拥有较强实力的数字创新企业。

2021年3月，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》要求积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”，加强国家文化出口基地建设。

2021年4月，国家发展和改革委员会和商务部共同发布了《商务部关于支持海南自由贸易港建设放宽市场准入若干特别措施的意见》（发改体改〔2021〕479号），其中提到“鼓励网络游戏产业发展。探索将国产网络游戏试点审批权下放海南，支持海南发展网络游戏产业。”

### ③相关法律法规和产业政策对公司生产经营的影响

报告期内，一方面，国家对网络游戏行业保持了严格监管，继续对网络游戏违法违规行为和不良内容进行整治，并开展了网络游戏总量调控工作，控制游戏上网总数量，明确要求网络游戏用户实名注册制度，严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长，规范向未成年人提供付费服务等，有效遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为。游戏版号的总量控制政策提高了游戏行业门槛，长期看有助于行业健康发展和游戏产品质量的提升，同时也推动了国内游戏公司加速拓展海外业务。另一方面，作为文化创意、数字文化产业的重要组成部分，国家相关监管部门出台多项产业引导和鼓励政策，推进网络游戏转型升级，鼓励游戏企业国际化发展。

综上，国家相关法律法规和产业政策将推动移动网络游戏行业的持续健康发展。公司游戏产品主要围绕精品IP开发，中国大陆用户中未成年人占比很低，公司坚持全球化发展战略，重点发力海外市场，符合国家产业政策，生产经营情况良好。

## 2、行业发展概况

## （1）网络游戏产品分类

### ①以终端形式划分

按照终端形式的不同，网络游戏可以分为移动游戏、电脑游戏和其他终端游戏，其中，移动游戏的终端主要包括手机和平板电脑。根据中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院联合发布的《2021年1-6月中国游戏产业报告》统计，2021年1-6月移动端游戏市场实际销售收入占国内游戏市场实际销售收入的76.26%，移动端游戏占据整个游戏产业的主体地位。随着移动互联网的快速发展和移动智能终端的普及，移动端游戏有望维持较快速的增长态势，继续领跑游戏行业。

公司主要产品均为移动游戏，公司计划在移动游戏上继续加大投入，推出更多优秀的移动游戏产品。

### ②以游戏内容划分

网络游戏产品按游戏内容可以划分为角色扮演类、模拟策略类、休闲益智类、休闲竞技类、多人在线竞技类等产品类型。

角色扮演（RPG，Role-Playing Game）或大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG，Massive Multiplayer Online Role-Playing Game）是网络游戏的主要类型，指由众多用户各自扮演一个或者几个特定角色，在同一个虚拟世界中，根据特定故事情节和场景进行交互和成长的一种网络游戏。

模拟策略类（SLG，Simulation Game）是指在模拟现实的场景和事件中游戏用户通过控制和决策使得游戏中模拟事物获得类似现实世界的成长和成就。模拟策略游戏可以分为模拟养成游戏和战争策略游戏。其中，模拟养成游戏包括了模拟经营、恋爱和宠物养成游戏。战争策略游戏又包括了回合制策略游戏和即时战略游戏。

休闲益智类游戏（CEG，Casual & Educational Game）是棋牌、消除等休闲益智游戏的统称，棋牌类是指传统棋牌等桌面游戏在网络上的实现；消除类游戏通常玩法是多个相同的图案连在一起可以消除，属于益智游戏的一种。

休闲竞技类游戏（CSG，Casual & Sports Game）是指带有竞技元素的游戏，主要包括音乐游戏和体育游戏。音乐游戏，就是跟随音乐的节奏，玩家通过按键，使动作的方位和速度能与音乐节拍保持一致，或使模拟器发出相应的音效能合成特定的乐曲的一种游戏。体育游戏，以各类体育比赛为内容，用户通过操作特定

参赛者来完成比赛的一种游戏，包括球类比赛、赛车竞速、射击、冰雪运动等不同主题。

多人在线竞技类（MOBA，Multiplayer Online Battle Arena）又称动作即时战略游戏。在 MOBA 游戏中，玩家通常被分为两队，两队在同一游戏地图中互相对抗竞技，每个玩家都通过一个即时战略游戏风格的界面控制单个角色。

## （2）移动游戏发展趋势

二十世纪九十年代，诺基亚发布首款手机游戏《贪吃蛇》，这款由黑色和白色的 2D 像素图形构成的游戏虽然简单却成为当时全球的热门手机游戏。二十一世纪初，JAVA 应用程序开始在手机端应用，Gameloft 公司推出的“打飞机”和“赛车”游戏采用彩色界面，操作体验进一步提升。2008 年，Rovio 公司推出《愤怒的小鸟》借势触屏智能手机的全球普及在游戏中加入逼真的物理引擎，用户体验实现质的飞跃，成为移动游戏尤其是移动单机游戏的典范作品，全球移动游戏行业进入快速发展阶段。

2009 年-2016 年，热门游戏陆续出现，比如《植物大战僵尸》、《水果忍者》、《部落冲突》、《王者荣耀》等。随着移动游戏产品的玩法演变和下载方式的变化，移动游戏的收费模式也经历了手机出厂内置、下载安装收费、按道具收费、广告收费等收费模式的探索。

随着移动设备性能不断提升、4G 和 5G 移动网络基建加速完善、数据流量资费的持续降低、移动游戏内容精品化加深，产业链价值开始向上游转移。目前头部产品已能够获取分成倾斜；同时也出现部分产品选择自主买量。除游戏开发商和传统分发平台的博弈日益加剧外，B 站、快手、抖音等短视频平台成为移动游戏重要发放渠道。随着传统平台力量被削弱，移动游戏行业逐步进入到内容为王、产品研发制胜的新格局。

## （3）全球移动游戏市场情况

随着移动互联网和移动设备的快速发展，全球移动游戏市场保持增长。市场分析公司 Newzoo 发布的《2020 年全球游戏市场报告》，预计 2018 年-2022 年全球移动游戏市场收入将达到 622 亿美元、685 亿美元、767 亿美元、854 亿美元和 954 亿美元，继续保持增长，并挤占更多的电脑游戏（包括客户端游戏和网

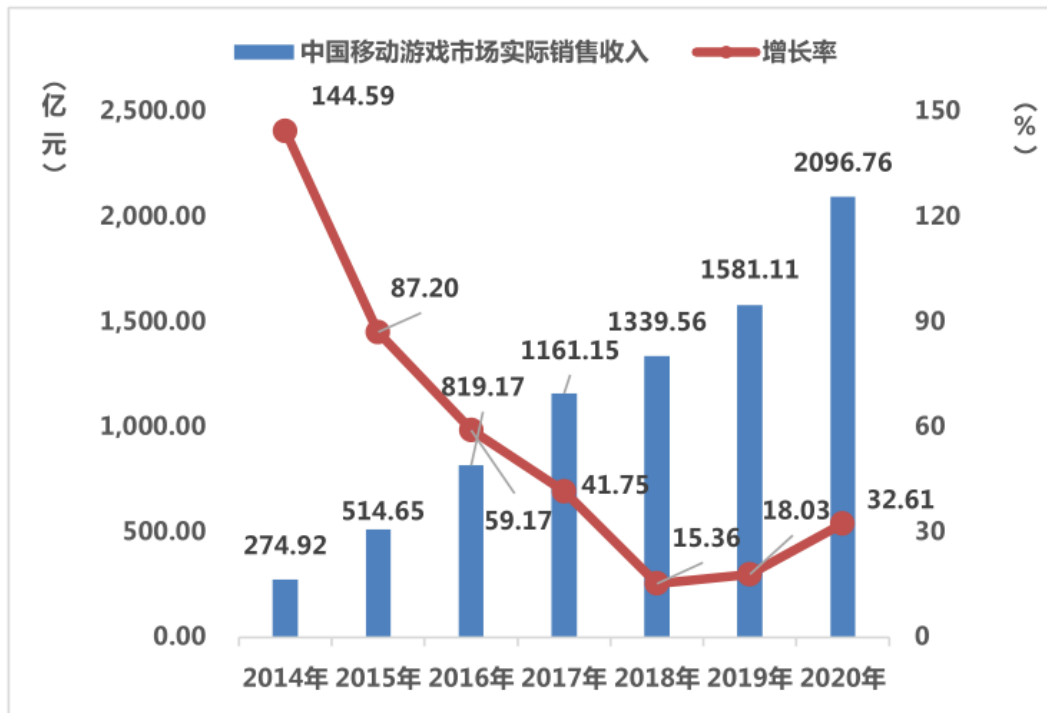


页游戏）和主机游戏（包括掌机游戏和家用机游戏）的市场份额，在 2022 年预计全球接近 50% 的游戏收入来自于移动游戏。

#### （4）我国移动游戏市场情况

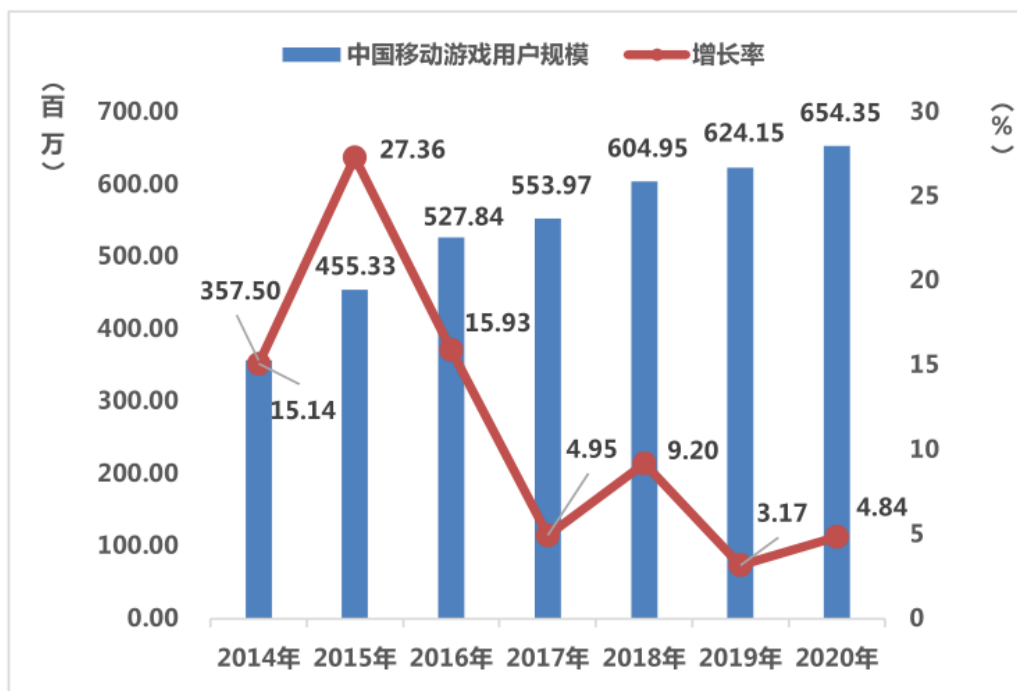
根据中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院联合发布的《2020 年中国游戏产业报告》统计，2020 年中国移动游戏市场销售收入为 2,096.76 亿元，占比为 75.24%；客户端游戏市场收入 559.2 亿元，占比为 20.07%；网页游戏市场实际销售收入 76.08 亿元，占比为 2.73%，移动游戏收入占据游戏市场主要份额。中国移动游戏用户规模达 6.54 亿人，同比增长 4.84%。移动游戏在经历了高速发展后，进入平稳增长阶段。

中国移动游戏市场销售收入和增长率



数据来源：中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院《2020 年中国游戏产业报告》

中国移动游戏用户规模和增长率



数据来源：中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院《2020年中国游戏产业报告》

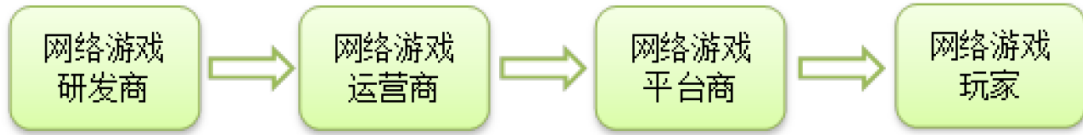
此外，国内游戏企业出海热度不断增长。2020年，中国自主研发游戏海外市场销售收入保持稳定增加，“走出去”依然是国家、企业关注的重要发展方向。2020年，中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达154.50亿美元，比2019年增加了38.55亿美元，同比增长33.25%，继续保持高速增长态势。海外市场正逐步成为国内游戏企业重点突破的领域。

### （5）市场前景分析

随着生活节奏的加快，移动设备由于其易于携带、方便快捷等特性，已成为人们休闲娱乐时的首选，移动游戏方便游戏用户在碎片时间进行游戏体验，越来越受到游戏用户的青睐，市场规模领先于其他类别的游戏且所占市场份额持续提升。随着5G、云计算等互联网技术的快速发展和智能手机、平板电脑等移动设备的普及，移动游戏市场规模保持较快增长，发展空间广阔。

## 3、行业上下游产业链情况

网络游戏行业产业链从上游至下游依次包括网络游戏研发商、网络游戏运营商、网络游戏平台商及网络游戏玩家，如下图所示：



网络游戏研发商根据市场需求制定产品的开发计划，自创或购买用于开发网络游戏的 IP，组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。网络游戏研发商将网络游戏产品交由网络游戏运营商发行、推广并运营，网络游戏平台商提供游戏下载或接入入口，连接网络游戏与玩家，最终由游戏玩家体验网络游戏并在游戏中充值付费，网络游戏研发商、运营商和平台商按照协议约定进行分成。

公司处于网络游戏产业链上游位置，承担着移动游戏研发商及运营商的角色，在产业链中占据较重要的地位。

#### 4、行业的竞争格局

移动游戏行业在中国经历了近十年的发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的移动游戏企业。从行业的发展特点看，移动游戏行业的竞争主要体现在游戏产品的竞争和运营能力的竞争上。一款制作精良、符合玩家需求的游戏产品能够给企业带来较大的收入和效益，但游戏产品本身有限的生命周期又会给企业的发展带来较大的波动性。因此，整个移动游戏行业的竞争格局始终处于不断变化和动态调整中。目前，从企业营收规模、研发和运营能力等方面可以将国内移动游戏行业划分为三个梯队。

以企业营收规模来看，规模较大的网络游戏企业主要包括腾讯游戏、网易游戏、三七互娱、世纪华通、完美世界、莉莉丝、多益网络、吉比特、巨人网络等。这些公司基本具备较强的研发和运营环节，游戏产品类型较为丰富，且多数已经上市，资金较为充足，在行业内处于第一梯队。

第二梯队的移动游戏企业具备较强的产品研发能力和一定的运营能力，游戏产品类型较为集中，但主打游戏产品在细分领域表现突出，具有一定规模和知名度，包括凯撒文化、掌趣科技、中青宝、本公司等。

第三梯队的移动游戏企业通常是具有一定的移动游戏开发能力，但企业规模较小，推出的产品较少且未成为热门游戏，行业内大部分的企业属于这一梯队。

## 5、行业进入壁垒

### （1）人才壁垒

移动游戏行业从策划、程序、美术、测试、运营等环节均具有较高的技术要求和标准，需要配备游戏策划、开发、测试、运营和客户服务等各方面的高素质专业化人才。移动游戏行业高素质专业化人才的培育需要较长的周期，且与游戏相关的培训和教育市场仍不成熟，导致移动游戏行业内人才储备相对不足，其中高端人才则更为稀缺。规模较小的移动游戏研发企业由于受到品牌、资金实力的制约，无法吸引、留存、培养高素质的人才。人才的紧缺成为进入移动游戏行业的主要壁垒之一。

### （2）技术壁垒

移动游戏行业竞争较为激烈，只有内容精良、制作精美、运行流畅的产品才能赢得游戏玩家的青睐，而移动游戏产品的开发是一个系统性的工程，对开发中涉及的任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。移动游戏研发商需要具备专业的技术开发实力，且需保持对新技术的持续跟踪，才能不断更新、优化其游戏开发技术，开发出符合市场发展趋势、受到游戏玩家广泛认可的游戏产品。具有成熟经验的研发商能够利用自身的技术对游戏用户的行为进行识别、分类、统计，为游戏内容的策划提供参考，在游戏中加入有利于留住客户的内容，延长游戏的生命周期。移动游戏市场的新进入者在短期内难以完成各环节的技术积累，因此，行业存在较高的技术壁垒。

### （3）资金壁垒

高质量的移动游戏产品的研发和运营需要有大量资金作保证。首先，由于移动游戏的创意策划、开发程序与运营的高素质人才较为稀缺，研发与运营人力成本较高；其次，移动游戏的运行及维护需要进行服务器、机房、带宽等基础设施的建设，需要投入大量的资金；此外，移动游戏的运营需要大量资金持续投入，以保证广告宣传、后续服务到位。移动游戏产品通常采用迭代方式进行开发，不断更新版本，持续投入人力和基础设施，并持续进行广告宣传，因此行业存在较高的资金壁垒。

#### （4）准入资质壁垒

移动游戏行业受到政府部门的严格监管，必须取得工信部、国家新闻出版署等部门颁发的一系列经营许可证件和备案之后，才能从事移动游戏业务，因此对新进入者形成了较高的准入资质壁垒。

### 6、影响行业发展的有利和不利因素

#### （1）有利因素

##### ①手机网民数量的持续增长为移动游戏行业的长远发展奠定良好基础

根据中国互联网络信息中心《第 47 次中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2020 年 12 月，我国网民规模为 9.89 亿人，手机网民规模为 9.86 亿人，网民中使用手机上网的比例为 99.7%。

手机网民数量的持续增长为移动游戏带来新增用户，有利于移动游戏行业的发展。游戏研究公司 Newzoo 估计 2020 年全球的移动游戏用户将达到 26 亿人。根据中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院联合发布的《2020 年中国游戏产业报告》统计，2020 年我国移动游戏用户规模为 6.54 亿人，约占全球移动游戏用户的 25%，我国已成为世界最多的移动游戏用户市场。

##### ②游戏用户付费习惯和意愿不断增强

根据《第 48 次中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2021 年 6 月，我国网络支付用户规模达 8.72 亿，占网民整体的 86.3%；随着网络支付特别是微信支付、支付宝支付等移动支付的便捷性、安全性、稳定性不断提高，网络消费已经成为移动互联网用户的一种日常消费习惯。移动游戏在国内拥有庞大的受众群体，随着游戏用户付费习惯和意愿的不断增强，移动游戏企业的盈利空间将持续扩大。

##### ③游戏“走出去”步伐加快，产品海外影响力逐渐上升

近年来我国自主研发的游戏产品出海规模逐年攀升，海外影响力、海外市场份额、全球用户规模不断扩大。“走出去”的范围从港澳台地区、东南亚地区为主逐步转向全球，在发力美国、日本、韩国以及欧洲等成熟市场的同时积极探索中东、印度、俄罗斯、巴西等新兴市场，出海游戏类型与题材也逐渐丰富。游戏

版权领域的引进与开发、海外代理、收购参股、共同开发等多种合作模式并存。我国移动游戏公司以移动游戏为载体，突破全球政治和文化壁垒，为我国文化的海外传播创造了新的途径与方式，有效提升了国家的文化软实力。

#### **④行业发展逐渐规范，有利于行业的健康发展**

移动游戏行业相较于端游和页游起步较晚，2014 年开始爆发式增长。由于行业发展速度较快，移动游戏产品大量涌现但质量良莠不齐。近年来，国家陆续出台了相关的法律法规，引导游戏行业的市场竞争秩序向更好的方向发展。在相关政策的引导下，游戏企业充分调动起提升游戏产品文化内涵的积极性，并逐渐认识到创作精品游戏的重要性。而另一方面，从用户侧看，近年来用户对精品、创新的需求而产生对产品的自然筛选现象也是中国移动游戏市场发展成熟的重要标志，精品与创新将是未来移动游戏市场发展的重要推力，未来国内将涌现出一批规模化、良性发展的移动游戏企业。行业的规范管理和有序竞争，将促进移动游戏行业的健康发展。

### **（2）不利因素**

#### **①市场竞争较为激烈**

目前我国市场上移动游戏种类和数量众多，用户有较多的选择空间；此外，移动游戏市场存在跟风抄袭严重的问题，同质化竞争现象较为突出，因此一款优秀的移动游戏开发完成后需要进行大量的推广投入以获取用户，以形成用户壁垒。随着参与者的增加，市场竞争越发激烈，渠道推广成本亦逐步抬升，对中小型游戏开发商提出了更大挑战。

#### **②游戏专业人才紧缺**

游戏开发商涉及策划、美术、软件开发等诸多专业领域。目前，移动游戏市场处于快速发展期，对各类专业人才以及复合型人才的需求量越来越大，如果行业内人才培养机制和相关专业的教育培训不能跟上市场的发展，人才紧缺将成为制约整个移动游戏行业发展的一大瓶颈。

## **7、行业的经营模式**

## （1）经营模式

国内移动游戏的经营模式可分为代理运营、联合运营、自主运营三种模式。

### ①代理运营模式

代理运营模式主要指游戏运营商以版权金或预付款的形式获得游戏开发商产品的代理权，在游戏运营商所获资质的平台上发行，由游戏运营商负责游戏的推广，游戏开发商主要负责提供游戏产品、相关的软件及技术支持等工作。游戏运营商在运营游戏之初向游戏开发商支付版权金或预付款，并定期就收取到的游戏充值收入按照约定的分成比例支付给游戏开发商。

### ②联合运营模式

联合运营是指游戏开发商与一家或者多家游戏运营商/平台商共同运营游戏产品的经营模式。在联合运营模式下，游戏开发商通常负责技术支持、游戏版本更新、客服支持等方面的工作；游戏运营商/平台商负责游戏的推广和游戏平台的提供。游戏玩家向游戏运营商/平台商支付充值款，再由运营商/平台商向游戏开发商按约定的比例支付收入分成。

### ③自主运营模式

自主运营是指游戏开发商不依赖于其他游戏运营企业，直接面向游戏玩家，独立运营自主研发游戏产品的经营模式。在自主运营模式下，游戏开发商全面负责游戏产品的研发、运营、推广、维护和升级，拥有自己的用户系统和计费系统，游戏玩家直接向游戏开发商支付充值款。

## （2）收费模式

国内移动游戏的收费模式主要有虚拟道具收费、游戏内容收费、初次下载收费以及游戏内置广告四种。

①虚拟道具收费模式是国内移动游戏的主流盈利模式。虚拟道具收费是指游戏公司为玩家提供移动游戏的免费下载和免费游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账号后，即可参与游戏而无需支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

②游戏内容收费模式是指游戏玩家可以免费玩部分游戏关卡或者版本，对于更高的关卡等级或者游戏新版本的使用需要进行付费。目前，国内移动游戏市场中采用内容收费模式的游戏数量较少。

③初次下载收费模式是指游戏玩家通过移动游戏平台商下载游戏时支付相应的费用，平台商再与游戏开发商就收取费用进行分成。

④游戏内置广告是指游戏公司以免费等方式作为吸引用户的手段，凭借拥有的用户数量，吸引其他厂家在游戏中内置商业广告，主要表现形式包括游戏场景内置广告、游戏道具赞助、游戏内文字广播、游戏登录退出时的弹出广告等形式。

## 8、行业的周期性、区域性或季节性特征

### （1）周期性特征

与传统文娱消费相比，移动游戏行业属于相对低成本的娱乐方式，用户可以在碎片时间以较少的开支开展休闲娱乐活动，满足自身娱乐需求，因此行业受宏观经济波动的影响较小，不存在明显的周期性。受益于国民经济增长、人均收入的提高以及人民群众文化娱乐消费支出比重的增加，移动游戏行业能够在国民经济增长时保持同步增长。移动游戏具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，提供了性价比较高的娱乐休闲方式，能够在经济快速增长时缓解人们的工作压力，在经济不景气时缓解人们的心理压力，体现出一定的抗衰退特征。

### （2）季节性特征

移动游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，移动游戏行业的用户（游戏玩家）消费基本不受天气、季节等因素的影响。受到游戏玩家时间和游戏厂商营销策略的影响，通常在传统节日和法定假日期间用户对移动游戏产品拥有更多的消费需求，在传统节日和法定假日来临的时候，网络游戏的收入会有阶段性增长，但总体上不存在明显的季节性特征。

### （3）区域性特征

一方面，作为通过网络传播的游戏形态，移动游戏并无区域限制，其运营范围覆盖全国各个省市地区甚至扩展至全球范围；另一方面，移动游戏行业市场与我国地区经济发展水平息息相关，根据UserTracker数据显示，2020年上半年中



国移动游戏用户 50%以上分布于二线及以上城市，约三分之二的移动游戏收入来源于小康及以上水平用户。综上，移动游戏行业存在一定的区域性特征。

## 9、发行人在行业中的竞争地位

### （1）发行人竞争地位

公司目前从事移动游戏业务的主体为子公司上海骏梦，上海骏梦自成立以来分别在网页游戏、移动游戏等领域均取得了较为优异的成绩，曾获得《中国游戏十强之 2012 年度中国十大新锐游戏企业》、《中国游戏十强之 2013 年度中国十大海外拓展游戏企业》等荣誉称号；上海骏梦自研的首款移动游戏《秦时明月 mobile》获评得《2014 年度十大最受欢迎原创移动网络游戏奖》，该游戏至今已运营七年，报告期内的单月流水仍保持在 500 万元以上。公司自研移动游戏产品《仙境传说RO：新世代的诞生》于 2020 年 10 月上线港澳台地区，截至 2021 年 6 月 30 日，9 个月实现超过 10 亿元流水，在台湾市场连续占据IOS畅销榜榜首超 50 天，该产品被GameLook评为“年度最佳国外IP改编游戏”。

公司坚持“精品游戏+知名IP”的发展战略，子公司上海骏梦是国内最早涉足IP改编游戏领域的企业之一，先后取得《秦时明月》、《仙境传说》等众多知名IP的改编权，陆续推出了《秦时明月mobile》、《霹雳江湖》、《仙境传说RO：守护永恒的爱》、《仙境传说RO：突击》、《仙境传说RO：爱如初见》、《仙境传说RO：新世代的诞生》等多款深受市场与玩家认可的移动游戏产品。通过不断积累，公司在移动游戏领域取得了良好口碑，在业内形成了较强的品牌优势与用户认可度。

目前，公司已发展成为同时上线运营多款游戏、具备领先的IP资源商业化能力、拥有规模化研发团队、能够同时研发多款精品游戏并具备充足新游戏产品储备、具有丰富研发和运营经验的业内知名企业。公司多款游戏产品已在中国港澳台、东南亚等多个国家和地区占据重要市场份额，不仅为公司带来创收，同时通过海外IP的引进和自研移动游戏产品的出口，实现了海内外文化的交流与传播。

### （2）发行人竞争优势

#### ①丰富的游戏开发和 IP 资源商业化经验

公司子公司上海骏梦是国内最早涉足IP改编游戏领域的企业之一，拥有丰富的游戏开发、运营和IP资源商业化经验，具备较强的移动游戏开发设计及生命周期把控能力，可对游戏IP的开发难度、内容的市场接受度以及开发周期等方面进行客观精准的评价，从而有效提高游戏产品的成功率和效益。

随着移动游戏产品数量的迅速增长，行业竞争不断加剧。知名IP能够有效提高游戏产品的用户获取能力及用户留存率，降低游戏用户获取成本，延长游戏产品的生命周期，形成网络游戏产品较强的盈利能力，进而提升网络游戏产品的研发成功率。公司高度重视知名IP的商业价值，坚持“精品游戏+知名IP”战略，并取得了较丰富的优质IP资源。公司凭借领先的IP资源商业化能力，并通过游戏内容与IP文化内涵的结合，先后成功运作了多款根据知名IP改编的游戏产品。未来公司将继续积极寻找新的优质IP资源进行合作，强化IP资源商业化能力。

## ②强大的技术团队和研发支撑

公司深知游戏研发能力对于公司持续发展的重要性，报告期内，公司子公司上海骏梦的研发费用投入分别为 3,955.43 万元、5,324.21 万元、5,079.25 万元和 3,293.83 万元，占其营业收入比例分别为 19.08%、34.53%、24.17%和 25.92%。公司游戏研发及技术的核心团队经验丰富，过往成绩斐然，除能在技术方面持续输出外，同时也能够带领公司整个研发及技术团队提升水平和完成项目攻坚。公司具备包括游戏策划、程序开发、美术设计、游戏测试等方面的综合研发能力，能够有效保证开发的产品的质量。

## ③成功的移动游戏海外市场开拓经验

《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》要求积极发展对外文化贸易，开拓海外文化市场，鼓励优秀传统文化产品和影视剧、游戏等数字文化产品“走出去”。公司在发展国内市场的同时，积极探索开拓海外游戏市场，并取得了良好的成绩。报告期内，公司在海外（含港澳台地区）游戏市场分别实现收入 14,600.16 万元、10,592.36 万元、16,086.15 万元和 11,292.68 万元。

### （3）发行人竞争劣势

与行业第一梯队的大型游戏公司相比，公司游戏业务收入规模和游戏产品数量相对较少，且资金实力相对较弱。未来公司计划通过多种渠道融资，加大对移动游戏业务的投入，缩小与行业第一梯队企业的差距。

#### （4）主要竞争对手情况

目前国内领先的网络游戏公司多数已经实现上市，具备较强的开发、运营能力和竞争优势。其中在 A 股上市的主要网络游戏公司简要情况如下：

公司名称	简介
芜湖三七互娱网络科技集团股份有限公司（股票代码：002555）	公司主营业务包括手机游戏和网页游戏的研发、发行和运营。公司的主要产品为网页游戏、移动游戏。公司手机游戏和网页游戏的运营模式主要包括自主运营和第三方联合运营两种。公司的自主研发产品具有高产出、高成功率、长周期等特性，研发实力处于行业领先水平。
浙江世纪华通集团股份有限公司（股票代码：002602）	公司主要分为互联网游戏与汽车零部件制造，主要产品和服务为铜杆加工件、汽车零部件、游戏运营收入、游戏授权收入、游戏开发收入、游戏软件销售等。公司旗下拥有丰富的自主 IP 储备，包括但不限于《热血传奇》、《龙之谷》、《传奇世界》、《彩虹岛》、《英雄年代》、《风云》等生命周期长、用户粘性高，可持续稳定为公司贡献收入的产品。
完美世界股份有限公司（股票代码：002624）	公司主要从事网络游戏的研发、发行和运营；电视剧、电影的制作、发行及衍生业务；综艺娱乐业务；艺人经纪服务及相关服务业务等。公司主要产品包括 PC 端网络游戏、移动网络游戏、主机游戏、院线业务等。
厦门吉比特网络技术股份有限公司（股票代码：603444）	公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。公司是“福建省科技小巨人领军企业”“福建省第七批省级创新型企业”“福建省文化出口重点培育企业”“福建省动漫游戏杰出贡献企业”。

## （二）通信信息行业

根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司通信信息业务属于“I65 软件和信息技术服务业”。公司主要从事通信网络技术服务及配套业务，因此可进一步细分归入通信网络技术服务行业。

### 1、行业主管部门、行业监管体制、行业主要法律法规及政策

#### （1）行业主管部门和监管体制

通信网络技术服务行业受工信部、住房和城乡建设部和各省、自治区、直辖市

设立的通信管理局管理。

工业和信息化部是本行业的主管部门，主要负责相关政策的制定、通信市场监管等。通信管理局由地方政府与工信部共同领导，实行工信部为主的部省双重管理体制。

住房和城乡建设部主要职责为承担建立科学规范的工程建设标准体系的责任、监督管理建筑市场、规范市场各方主体行为、承担建筑工程质量安全监管等。

我国通信网络技术服务行业的行业组织为中国通信企业协会。中国通信企业协会是由我国信息通信行业基础运营、信息服务、设备制造、工程建设、网络运维、网络安全等通信产业相关的企业、事业单位和个人自愿组成的全国性、行业性、非营利的社团组织，主要职能包括调研行业现实、促进政企沟通、制定行业标准、承担政府委托购买服务、为企业提供咨询等，旨在建立健全行业自律机制，创造公平的市场竞争环境，促进通信业健康发展。

## （2）行业主要法律法规和政策

### ①行业主要法律法规

我国对通信网络技术服务行业通过颁布多项行业法律法规及政策对进入该行业内企业的主体资格及业务开展进行审核管理。主要包括：

序号	法规及相关管理办法	颁布机构	生效时间
1	《通信信息网络系统集成企业资质管理办法》	原信息产业部	2001年
2	《通信工程质量监督管理规定》	原信息产业部	2002年
3	《工程勘察设计收费标准》	原国家计委、建设部	2002年
4	《电信网络运行监督管理办法》	工信部	2009年
5	《通信工程建设标准体系》	工信部	2010年
6	《通信建设工程量清单计价规范》	工信部	2010年
7	《工程建设项目施工招标投标办法》	发改委等七部委	2013年
8	《通信工程建设项目招标投标管理办法》	工信部	2014年
9	《建设工程勘察设计管理条例》	国务院	2015年
10	《中华人民共和国电信条例》	国务院	2016年
11	《通信线路工程设计规范》	住房和城乡建设部	2016年

12	《通信线路工程设计规范》	住房和城乡建设部	2016年
13	《信息通信建设工程概预算编制规程》	工信部	2017年
14	《信息通信建设工程费用定额》	工信部	2017年
15	《信息通信建设工程预算定额》	工信部	2017年
16	《通信建设工程质量监督管理规定》	工信部	2018年
17	《工程监理企业资质管理规定》（2018年修订）	住房和城乡建设部	2018年
18	《建筑业企业资质管理规定》（2018年修订）	住房和城乡建设部	2018年
19	《建设工程勘察设计资质管理规定》（2018年修订）	住房和城乡建设部	2018年
20	《通信工程建设环境保护技术标准》	住房和城乡建设部	2020年
21	《通信管道与通道工程设计标准》	住房和城乡建设部	2020年

## ②主要产业政策

信息产业是我国鼓励发展、重点推进的战略性新兴产业之一，通信网络技术服务在其中占有重要地位。近年来，国家相关部门颁布了多项鼓励扶持该产业发展的若干政策性文件，具体见下表：

序号	年份	法规文件	主要内容
1	2016年	《中华人民共和国国民经济和社会发展第十三个五年规划纲要》	构建泛在高效的信息网络：完善新一代高速光纤网络，推进宽带接入光纤化进程，城镇地区实现光网覆盖，98%的行政村实现光纤通达；构建先进泛在的无线宽带网，深入普及高速无线宽带。加快第四代移动通信（4G）网络建设，实现乡镇及人口密集的行政村全面深度覆盖；加快信息网络新技术开发应用，积极推进第五代移动通信（5G）和超宽带关键技术研究，启动5G商用；推进宽带网络提速降费，开展网络提速降费行动，简化电信资费结构，提高电信业务性价比。
2	2017年	工信部等三部门《关于深入推进信息化和工业化融合管理体系的指导意见》	健全开放协作的市场化运行体系，提升服务质量：……推动两化融合系统解决方案研制与应用。支持制造企业与信息技术企业、互联网企业、咨询服务机构跨界融合，面向各地方、各行业、不同类型的个性化需求，研制两化融合系统解决方案。支持建设系统解决方案服务支撑平台，开展系统解决方案互动体验、测试验证和应用推广。
3	2017年	国务院办公厅《推进互联网协议第六版（IPv6）规模部署行动计划》	发展路径：遵循典型应用先行、移动固定并举、增量带动存量的发展路径。以应用为切入点和突破口，重点加强用户多、使用广的典型互联网应用的IPv6升级，强化基于IPv6的特色应用创新，带动网络、终端协同发展。抓住移动网络升级换代和固定网络“光进铜退”发展机遇，统筹推进移动和固定

序号	年份	法规文件	主要内容
			网络的 IPv6 发展，实现网络全面升级。新增网络设备、应用、终端全面支持 IPv6，带动存量设备和应用加速替代，实现下一代互联网各环节平滑演进升级。
4	2019 年	工信部《5G+工业互联网 512 工程推进方案》	发展目标：到 2022 年，突破一批面向工业互联网特定需求的 5G 关键技术，“5G+工业互联网”的产业支撑能力显著提升；打造 5 个产业公共服务平台，构建创新载体和公共服务能力；加快垂直领域“5G+工业互联网”的先导应用，内网建设改造覆盖 10 个重点行业；打造一批“5G+工业互联网”内网建设改造标杆、样板工程，形成至少 20 大典型工业应用场景；培育形成 5G 与工业互联网融合叠加、互促共进、倍增发展的创新态势，促进制造业数字化、网络化、智能化升级，推动经济高质量发展。
5	2020 年	工信部《关于推动 5G 加快发展的通知》	全力推进 5G 网络建设、应用推广、技术发展和安全保障，充分发挥 5G 新型基础设施的规模效应和带动作用，支撑经济高质量发展；加快 5G 网络建设部署；丰富 5G 技术应用场景；持续加大 5G 技术研发力度；着力构建 5G 安全保障体系；加强组织实施。
6	2020 年	国务院《2020 年政府工作报告》	重点支持既促消费惠民生又调结构增后劲的“两新一重”建设，主要是：加强新型基础设施建设，发展新一代信息网络，拓展 5G 应用等。

### ③相关法律法规和产业政策对公司经营发展的影响

近年来，国家相关政府部门出台多项文件支持 5G 加快发展，目前我国已建成全球最大的 5G 独立组网网络，5G 产业生态逐步扩大，融合应用日趋活跃。2021 年 7 月，工信部、国家发改委等十部门联合印发了《5G 应用“扬帆”行动计划（2021-2023 年）》，明确提出到 2023 年，我国 5G 应用发展水平显著提升，综合实力持续增强，逐步打造 IT、CT、OT 深度融合新生态，实现重点领域 5G 应用深度和广度双突破。现阶段，全球新一轮科技革命和产业变革正在兴起，国家产业政策对信息产业和 5G 的支持，将对公司通信信息相关业务的发展产生积极影响。

## 2、行业发展概况

通信网络技术服务行业属于新兴的服务行业。早期，通信网络建设所需的技术服务主要由通信运营商或其直属单位提供。随着现代通信产业的发展，专业化和市场化程度不断提高，通信运营商成为更专注于客户维系、营销和品牌建设的网络运营商，而网络基础设施建设及运营管理业务则主要由第三方通信网络技术

服务商承接，通信网络技术服务市场逐渐演变成充分竞争的市场。

### （1）通信网络技术服务简介

通信网络是指将分布在不同区域的若干个用户，利用传输载体和网络设备，按照一定的组织形式互相连接，在相应通信软件支持下所构成的传递信息的网络系统。该网络利用电缆、光纤、无线等传输载体，传送、发射和接收标识、文字、图像、声音或其它信号，以实现远距离的通信，是信息基础设施的重要组成部分。

通信网络技术服务主要职能是为客户提供通信网络，并为其业务的开展提供可靠的技术支撑。通信网络技术服务可依据服务内容分为网络设计服务、网络工程服务和网络增值服务，具体服务如下图所示：



目前，公司通信信息业务主要为通信网络设计服务，并逐步开拓智慧城市相关业务，积极参与新基础建设，提供集成、工程承包、工程施工、运营管理、配套产品供应等服务。

通信网络设计服务技术含量较高，主要包括通信网络建设的咨询规划、勘察设计及网络优化服务。其中，咨询规划业务包括网络规划、可行性研究报告等咨询文件的编制及相关的技术服务，为客户提供通信网络的未来发展方向咨询及项目立项依据服务。勘察设计业务包括通信工程项目的实地勘察、设计文件的编制及相关的技术服务，指导通信工程的实施。网络优化业务包括网络测试、分析评估、网络优化方案等，保证通信网络达到最佳运行状态并为网络规划、可行性研究报告提供依据。

### （2）通信网络技术服务行业发展趋势

#### ①通信行业投资规模增长和应用领域拓展带动通信网络技术服务市场持续

## 发展

自 2013 年开始，我国开始大规模实施 4G 网络工程建设，到 2019 年基本实现全国各省乡镇镇区以上区域包含农村大部分区域的连续覆盖。随后，我国 4G 网络开始向“更深、更广、更厚、更精”发展，进一步优化网络。2019 年是我国 5G 商用元年，移动网络运营商纷纷启动 5G 网络规模化试验网建设。根据《2020 年通信业统计公报》，到 2020 年全国移动通信基站总数达 931 万个，全年净增 90 万个，5G 网络已覆盖全国地级以上城市及重点县市。随着 5G 商用的全面铺开，通信行业正迎来新一轮的投资高峰。2021 年 7 月，工信部、国家发改委等十部门联合印发了《5G 应用“扬帆”行动计划（2021-2023 年）》，明确提出到 2023 年，我国 5G 应用发展水平显著提升，综合实力持续增强，逐步打造 IT、CT、OT 深度融合新生态，实现重点领域 5G 应用深度和广度双突破。现阶段，全球新一轮科技革命和产业变革正在兴起，人工智能、大数据、云计算等蓬勃发展、跨行业、跨领域的融合创新不断深入，使移动通信技术渗透至更加广阔的行业领域，移动互联网与物联网已成为通信行业未来发展的重要驱动力。

通信技术服务行业的发展将直接受益于通信网络的发展和通信技术应用领域的拓展。随着存量网络规模的扩大、5G 应用的不断发展和通信技术向其他领域的渗透，通信技术服务市场的规模继续扩大。

### ②通信网络日益复杂，通信技术服务要求提升

2009 年我国 3G 通信网络正式商用化，2013 年 12 月工信部正式向三大运营商发放 TD-LTE 牌照，2015 年 2 月 27 日，工信部向中国电信、中国联通发放了 FDD-LTE 牌照，5G 网络于 2020 年启动全面商用。这意味着运营商一方面需要对旧有的 3G、4G 网络进行维护、扩容、更新改造；另一方面还需要针对 5G 网络进行规划、建设和升级。所以未来相当长时间内，我国移动通信领域将维持多家运营商、多种网络制式并存的局面，多制式、多网络的复杂结构下，网间干扰增加、用户数量庞大且需求不同等因素决定了通信网络技术服务将面对更为复杂的局面，对技术的要求将越来越高，通信技术服务商必须快速响应通信网络技术的更替。

### ③通信技术服务外包趋势明显，集中采购渐成主流



随着通信网络规模的扩大，新旧网络的融合，多品牌设备的共存，电信运营商的网络结构日益复杂。与此同时，用户对于通信服务质量的要求也越来越高，运营商还将面临一些OTT厂商的跨界竞争。所以，电信运营商无法顾及通信服务产业链的所有环节，其依靠自身进行网络维护和优化越来越不经济。为了提高网络质量和运行效率，并有效降低管理和运行成本，电信运营商更加倾向于将通信网络管理服务外包给通信设备供应商和专业的第三方通信网络管理服务企业，自己则专注于市场营销、客户开发和品牌维护等核心业务，增强其核心竞争力。

近年来，通信运营商逐步完善采购制度、规范采购程序，已普遍采用电子化方式公开招标，尤其是“集中采购”项目规模和占比逐步上升，本行业市场信息日趋公开、行业标准日渐规范、市场竞争日益透明，部分规模偏小、实力较弱的企业面临整合淘汰；而在评估成绩、技术实力、服务能力等方面占优的通信技术服务企业将获得更多市场份额。

### （3）市场需求与前景分析

通信技术服务业的下游是通信网络建设主体，推动行业发展的因素主要是通信运营商对基础设施的投资以及政企类客户的信息化需求。

#### ①通信运营商的信息技术服务需求

通信运营商持续的资本投入带动了通讯技术行业的发展，新一轮通信网络建设周期为通信技术服务业带来广阔市场空间。我国移动通信技术普及换代步伐较快，3G、4G相互叠加建设的阶段刚刚过去，以5G为代表的“新基建”又高歌猛进。根据工信部《2020年通信业统计公报》，我国2020年全年净增90万个移动通信基站，新建光缆线路长度达428万公里；截至2020年底全国移动通信基站数达931万个，其中包括575万个4G基站，71.8万个5G基站，5G网络已覆盖全国地级以上城市及重点县市。与实现城镇地区实现深度覆盖的4G通信网络相比，5G通信网络还有相当大的发展空间。目前几大通信企业都在大规模投资建设5G网络的基础设施，2020年，三家通信运营商和中国铁塔股份有限公司共完成固定资产投资4,072亿元，比上年增长11%。预计在未来一段时间内，通信运营商将继续加快5G网络建设，不断消除网络覆盖盲点，为通信技术服务业带来大量的市场需求。

## ②政企类客户的信息技术服务需求

4G、5G的变革为本行业带来全新增量客户和市场空间。相对于4G网络，5G网络在大幅提升速率、改善时延、提高数据吞吐量的同时，还可根据用户需求提供差异化网络特性。目前，5G技术增强型移动宽带（eMBB）可进一步提升移动设备通信速率，超高可靠、低时延通信（uRLLC）可应用于智能电网、自动驾驶汽车、远程医疗等领域。大规模机器类通信（mMTC），以较低数据速率将数百万至数十亿计低功耗传感器进行互联，可应用于大规模物联网、智慧家庭、智能建筑、电子健康等。前述技术的场景应用，促使大量政府、电网、市政和工业企业向数字化转型、产生大量基于行业的通信技术服务需求，为本行业提供新增客户。此外，随着5G应用场景增加，以及通信技术服务广度、深度和复杂程度不断提升，行业内企业在提供设计、集成等传统服务之外，还可结合客户应用场景、深度挖掘客户需求，提供工程承包、施工、运营管理、配套产品等服务，形成新业务增长点。

## 3、行业上下游产业链情况

通信网络建设技术服务包括在规划咨询、可行性研究、勘察设计、工程施工等环节的服务，在整个通信技术服务行业中处于上游。

通信网络建设技术服务的下游客户是通信运营商以及其他政企客户，其中通信运营商直接采购是行业需求的主要来源，运营商的固定资产投资规模、技术更新的节奏和网络环境要求均直接影响通信网络建设技术服务行业的发展。

## 4、行业竞争格局

我国通信网络技术服务行业的主要市场参与者，一类是电信运营商直属的通信网络技术服务商，第二类是独立的第三方通信网络技术服务商。经过近二十年的发展，目前我国通信网络建设技术服务行业已经具备较高的市场化程度，主要表现在：一是市场参与者较多，市场开放程度高，市场参与主体不仅有国有企业，也有民营企业；二是除三大运营商直属通信网络技术服务提供商处于第一梯队外，市场较为分散；三是服务定价的市场化程度较高，市场参与者需要通过参与招投标来承接业务，服务价格按市场机制确定。

目前我国通信网络技术服务行业企业可划分为三个梯队，第一梯队为三大运

营商直属技术服务提供商，即中国通信服务股份公司（从部分省电信局直属设计院合并重组而来）、中国移动通信集团设计院有限公司（中国移动子公司）、中讯邮电咨询设计院有限公司（中国联通子公司），其市场规模和份额处于领先地位。第二梯队企业包括三类，一是由各大邮电高校控股的学院派设计院，二是由电信相关行业国有企业设立的研究院，三是实力相对较强的民营的第三方设计院，如吉大通信、国脉科技、公司等。第三梯队为除第一梯队三大运营商直属技术服务提供商及第二梯队中的主要第三方设计院外的企业，企业数量多，收入规模较小，以区域服务为主。

## **5、行业进入壁垒**

### **（1）技术壁垒**

通信网络技术服务行业以通信技术的发展为导向。近年来，我国通信技术行业持续发展，通信网络技术不断迭代，这对通信网络技术服务商的技术水平提出了很高要求，服务商必须精通无线、交换、传输、网管等专业知识，持续投入研发，掌握前沿技术，了解客户的最新需求，并随之不断发展而完善自己的服务质量。市场的新进入者如不具备丰富的技术经验和充分了解下游客户的实际需求，则难以达到行业要求的专业水平，因此，行业存在较高的技术壁垒。

### **（2）人才壁垒**

通信技术服务属于知识密集型产业。技术服务人才需要具备通信技术理论知识，并经历多年的工作实践，才能拥有丰富的经验、掌握各类技术、精通各种网络和设备，保证服务质量。我国通信市场规模庞大且保持增长，而目前通信行业高素质人才的供给相对紧缺，特别是行业的高端人才大部分集中于少数规模较大、长期从事通信技术服务的领先企业，新进入者难以在短期内配备有竞争力的人才团队，行业具有较高的人才壁垒。

### **（3）经验和品牌壁垒**

通信运营商对其网络系统强调高可靠性、高稳定性以及不间断运行，任何故障都可能造成巨额的声誉和经济损失，因此通信网络建设技术服务提供商需要具备可信的技术实力、市场信誉和丰富的业务经验。通信运营商在招标比选时，将

综合考虑通信技术服务商的历史业绩、企业规模、技术资质、人员技术能力等因素，优先选择后评估成绩优秀、过往服务业绩显著、项目经验丰富、市场口碑良好的企业，而新进入的企业则较难在短期内获得客户的信任，业务获取能力较差。

#### **（4）资质壁垒**

我国通信相关主管部门制定了相应的资质标准，通信技术服务商必须具备相应资质才能开展相关业务。同时，通信运营商在通过招标采购技术服务时，对服务商的资质也有严格要求，通信技术服务商要承担特定类型的项目必须要具备相应的资质方可投标，新进入行业的企业则较难在短期内获得高等级的资质，面临较高的资质壁垒。

#### **（5）资金壁垒**

通信网络技术服务需要投入较多的人力与日常业务运行资金支出，对本行业企业的流动资金有较高的要求。同时，各大通信运营商通常要求中标的企业对提供的服务垫付款项，这要求企业拥有充足的资金以满足日常的业务费用和人力成本。新进入行业的企业由于获取业务难度较大，为提升自身市场竞争力，需要在业务不足的情况下进行人力、物力的大量投入，资金和成本压力更大。

### **6、影响行业发展的有利和不利因素**

#### **（1）有利因素**

##### **①国家产业政策支持**

包括通信网络技术服务行业在内的通信行业是我国实现工业化和信息化融合战略的重点发展行业之一。国家相关部门为支持行业发展制定了一系列鼓励发展的产业政策。相关产业政策详见本节“三、所处行业的主要特点及行业竞争情况”之“（二）通信信息行业”之“1、行业主管部门、行业监管体制、行业主要法律法规及政策”。

##### **②下游通信运营商需求持续增加**

每一次通信技术革命都将启动通信网络的升级建设，带动整个产业链的发展。当前，三大运营商均加大对 5G 网络的建设力度，通信技术呈现出快速发展的态

势。除了通信网络技术的进步外，三网融合政策的实施，物联网应用的增加等均较大的促进了通信网络技术服务行业的发展。随着我国移动通信网络的扩大，一方面旧有的网络需要维护、扩容、更新改造；另一方面，新的 5G 网络又需要规划、建设、升级。存量网络的更新维护需求、增量网络的建设需求、不同设备、不同制式网络的共存难点、共建共享的统筹安排等产生了大量的通信网络技术服务需求。

### ③信息通信技术与生产领域深度融合带来增量市场

随着 5G、物联网等技术的发展和应用，信息通信技术将向生产领域延伸，为行业孕育更广阔市场空间。比如在 5G 时代，运营商可将 5G 实体网络虚拟化细分为多个虚拟网络，支持以智能制造、市政、医疗、教育、基础设施、交通、能源等行业为代表的大量差异化需求。在各种新技术的支持下，更多企业客户能够以合理成本、更高效率对生产、管理环节进行信息化改造，使行业面临新的市场机遇。随着 5G、工业互联网、数据中心等新基建的发展，客户信息化需求将不断攀升，行业的市场空间将进一步打开。

### ④行业规范化程度不断提高

通信规范与标准的发展伴随着通信网络的发展，随着通信技术的发展，通信规范与标准也在不断改进，通信规范与标准的改进，促使通信运营商对通信网络进行升级与改造，从而给行业内企业带来了新的业务机会。

## （2）不利因素

### ①高端人才较为紧缺

通信网络技术服务行业属于人才、技术密集型新兴产业，对高端人才存在较大需求，不仅要求技术人员具备较强的技术理论水平、技术综合运用能力和实际操作经验，还需要具备良好的服务精神和丰富的业务经验。随着行业的快速发展，优秀人才匮乏的情况愈加明显。根据智联招聘发布的《2020 年新基建产业人才发展报告》，预计到 2020 年底，我国新基建核心技术人才缺口将达 417 万人。高端技术人才的缺乏已成为制约行业发展的主要瓶颈。

### ②市场集中度有待提高

我国通信网络技术服务行业参与企业较多，市场集中度较低，行业内多数企业规模较小，地域特征明显，业务范围较窄。上述情况不利于行业的技术进步和规模效应的发挥，一定程度上影响了行业的发展。

## 7、行业的经营模式

通信网络技术服务的需求方主要是三大通信运营商及其他有通信网络建设需求的单位，并主要通过招标方式确定服务提供商。需求方根据其通信网络建设计划，进行通信网络建设技术服务招标工作。通信网络技术服务商根据自身的产能情况向需求方提交投标文件，需求方在对通信网络技术服务商的技术水平、项目经验、过往业绩、发展潜力、服务承诺、响应速度、信誉度等方面进行综合审核评价后，确定服务提供商。需求方根据每个具体项目的实际情况，综合考察发行人的技术实力、项目经验、服务质量以及对项目所在地情况的熟悉程度等因素，确定发行人为某些具体项目的实施单位，约定技术服务要求、服务范围、服务规模和服务收费等。需求方根据双方约定的内容，对服务商提交的成果文件进行评审确认，确认具体技术服务项目成果达成，最后根据约定的方式结算技术服务款项。

## 8、行业的周期性、区域性或季节性特征

### （1）周期性特征

通信网络技术服务行业与通信业的发展密切相关，其业务受通信运营商通信网络规模和通信网络投资的影响。建设新一代通信网络初期，往往伴随着巨额基础投资，通信网络技术服务行业进入快速增长时期；当大规模基础设施建成后，通信网络技术服务行业的增速将相对变缓；下一代通信网络开始建设后，行业又步入下一个周期。通信业随国家政策和技术发展呈现周期性变化，通信网络技术服务行业也相应随其周期性变化。

### （2）区域性特征

我国通信网络建设技术服务市场有一定的地域性，这与通信行业固定资产投资的地域性紧密相关。由于我国经济发展水平不平衡，导致通信行业固定资产投资也具有一定的区域性。此外，由于三大通信运营商的分支机构遍布全国各地，

各地通信技术服务提供商利用本地化优势，比较容易在当地市场取得领先地位，导致其他区域的技术服务提供商难以进入该地区，因此行业具有一定的区域性特征。

### （3）季节性特征

国内通信运营商一般在每年的第一季度制定资本支出预算，对通信网络建设技术服务实行集中采购，并在第二季度开始实施网络规划、建设方案，向服务商发出订单，在第四季度集中验收、结算。由于运营商对技术服务的需求具有较强的季节性特征，造成行业内企业的收入时间分布具有一定的不均衡性，一般情况下下半年收入高于上半年。

## 9、发行人在行业中的竞争地位

### （1）发行人竞争地位

公司自设立以来即从事通信网络技术服务，经过近二十年发展，已成为国内民营通信网络技术服务提供商中的领跑者之一，除第一梯队的三大通信运营商的直属技术服务提供商外，公司的业务规模在行业内其他企业中处于领先地位。现阶段公司充分受益于 5G 发展，网络规划、工程施工服务等业务已率先起量。同时，公司已在智慧城市等领域积极开拓业务，持续提升业务规模。

### （2）发行人竞争优势

公司在技术、人才、行业积淀、客户资源，技术、品牌等方面保持了持续的竞争优势。

#### ①技术优势

公司通信网络技术服务主要集中在通信网络建设的前期阶段，在整个通信技术服务行业中处于上游，技术含量较高。公司高度重视技术投入和积累，技术水平不断提高，目前已掌握数字蜂窝移动通信网络建设标准化技术、通信网络建设技术服务信息管理系统技术、移动通信天线美化及基站隐蔽设计技术等一批先进技术，并曾先后参与主编多项国家通信行业技术标准。

#### ②经验优势

公司经过近二十年发展，积累了丰富的通信网络技术经验，并对不同运营商的通信网络均有多年的实际技术服务沉淀积累，对未来的技术发展趋势有深入的了解，由此形成了明显的专业经验优势，较难被行业新进入者和行业一般竞争对手赶超。

### ③品牌优势

公司作为一家专业的通信网络综合解决方案服务提供商，通过不懈的努力，已成为中国移动等运营商重要的合作伙伴，业务遍及北京、山东、河南、湖北、安徽、福建、广西等国内大部分省市，公司的品牌知名度在实践中不断提高，具备较强的品牌优势。

### ④资质优势

公司拥有咨询甲级、设计甲级、勘察甲级、电子与智能化二级、通信工程总承包三级、信息安全体系认证证书、信息技术体系认证证书等资质，可在全国范围内开展通信网络规划、设计等服务。

## （3）发行人竞争劣势

公司尚未能在全国范围建立完善的服务网点，在一定程度上制约了公司为客户提供更好的本地化服务，也影响了公司业务的进一步拓展。

## （4）主要竞争对手情况

公司的主要竞争对手包括三大通信运营商的直属技术服务提供商以及其他具备较强实力的第三方通信网络技术服务商，公司在A股上市的主要竞争对手的简要情况如下：

公司名称	简介
吉林吉大通信设计院股份有限公司（股票代码：300597）	公司是一家专业为国内外通信运营商、政府机构、企事业单位提供通信网络技术服务的高新技术企业，是国内领先的通信网络技术服务商。公司主营业务为通信网络技术服务，包括通信网络设计服务及通信网络工程服务。
广州杰赛科技股份有限公司（股票代码：002544）	公司主要从事移动通信网络规划设计、通信/特种印制电路板制造、专用网络电子系统工程、网络覆盖产品、网络接入产品（数字机顶盒等）生产、通信导航、专网通信、公共安全、轨道交通通信、时频器件、工程监理服务等业务。



国脉科技股份有限公司（股票代码：002093）	公司主营业务类型包括：物联网技术服务、物联网咨询与设计服务、物联网科学园运营与开发服务、教育服务。
广东宜通世纪科技股份有限公司（股票代码：300310）	公司是一家提供通信网络技术服务和系统解决方案的高新技术企业，是国内领先的通信技术服务商。主要为通信运营商和设备提供包括核心网、无线网、传输网等全网络层次的通信网络工程建设、维护、优化等技术服务，并提供一体化、全方位的业务支撑与 IT 应用的系统解决方案。

## 四、主要业务模式、产品或服务的主要内容

### （一）发行人主营业务及产品或服务情况

#### 1、发行人主营业务情况

公司围绕“通信信息+移动游戏”双主业，秉持“科技连通世界，文化悦享生活”的使命，专注为客户提供优质产品及服务。

在通信信息领域，公司作为综合解决方案服务提供商，为通信运营商、政企类客户提供通信网络规划设计、网络优化、系统集成及通信技术咨询等专业化、一体化服务；同时，公司依靠前端规划设计的客户优势，抓住以 5G 为基础的新基建契机，逐步拓展智慧城市相关业务，积极参与新基础设施建设。

在移动游戏领域，公司坚持“精品游戏+知名 IP”的发展战略，以优质 IP 为核心，以自主研发为依托，以内容创新为动力，坚持全球化发展战略，阶段性重点发力海外市场，多款游戏产品已在中国港澳台、东南亚等多个国家和地区占据重要市场份额。公司子公司上海骏梦是国内最早涉足 IP 改编游戏的企业之一，已陆续推出了《秦时明月 mobile》、《霹雳江湖》、《仙境传说 RO：守护永恒的爱》、《仙境传说 RO：突击》、《仙境传说 RO：爱如初见》、《仙境传说 RO：新世代的诞生》等多款深受市场和用户认可的移动游戏产品。

报告期内，公司发展情况良好，获得了“2019 年福建省工业和信息化省级龙头企业”、“福州市 2019 年文化企业十强”、“福建省网信系统 2020 年度网络安全技术支撑单位”、“2020 福建省互联网企业最具成长型奖”、“2020 福建战略性新兴产业企业 100 强（第 81 名）”、“福州市软件龙头企业”等荣誉和奖项。

#### 2、发行人主要产品及服务

在通信信息领域，公司提供的服务主要包括通信网络设计等技术服务以及集成、工程承包、施工等配套业务；移动游戏领域，公司提供的服务及产品主要为移动网络游戏产品，具体如下：

产品及服务类型	主要内容	详细内容
通信网络设计等技术服务及配套业务	咨询规划业务	咨询规划业务包括网络规划、可行性研究报告等咨询文件的编制及相关的技术服务，为客户提供通信网络的未来发展方向咨询及项目立项依据服务。
	勘察设计业务	勘察设计业务包括通信工程项目的实地勘察、设计文件的编制及相关的技术服务，指导通信工程的实施。
	网络优化业务	网络优化业务包括网络测试、分析评估、网络优化方案等，保证通信网络达到最佳运行状态并为网络规划、可行性研究报告提供依据。
	其他配套业务	以数字中国、智慧城市、行业信息化等建设为契机，提供集成、工程承包、施工、运营管理、配套产品供应等服务。
移动游戏产品		公司根据市场调研情况，选择符合标准的 IP 获取授权，通过自主研发、联合开发等方式开发移动网络游戏，报告期内，公司运营的移动游戏产品包括《秦时明月 mobile》、《霹雳江湖》、《仙境传说 RO：守护永恒的爱》、《仙境传说 RO：突击》、《仙境传说 RO：爱如初见》、《仙境传说 RO：新世代的诞生》等。

其中，公司主要移动游戏产品如下：

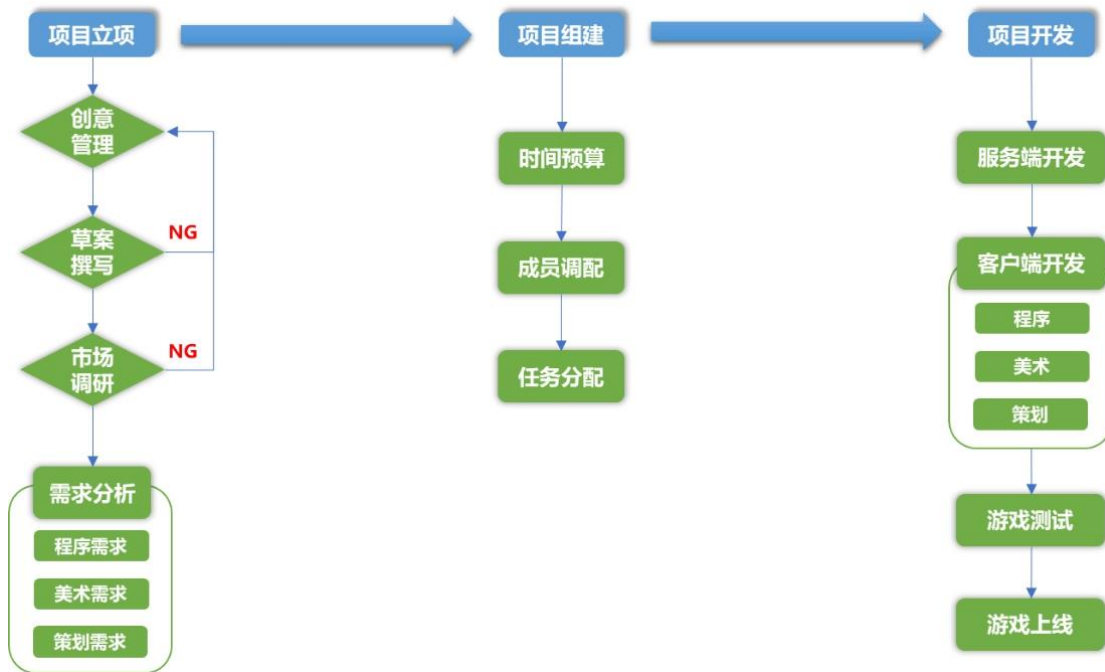
序号	游戏名称	游戏类型	商业化运营时间	主要运营模式	游戏特点
1	《秦时明月 mobile》	移动游戏	2014 年 2 月	代理运营	回合制、卡牌类 RPG
2	《霹雳江湖》	移动游戏	2015 年 8 月	代理运营	卡牌类 RPG
3	《仙境传说 RO：守护永恒的爱》	移动游戏	2017 年 1 月	代理运营	MMORPG
4	《仙境传说 RO：突击》	移动游戏	2018 年 11 月	代理运营	MMORPG
5	《仙境传说 RO：爱如初见》	移动游戏	2020 年 7 月	代理运营	MMORPG
6	《仙境传说 RO：新世代的诞生》	移动游戏	2020 年 10 月	代理运营	MMORPG

近年来，公司移动游戏业务的主要收入来源于《仙境传说 RO：守护永恒的爱》、《仙境传说 RO：新世代的诞生》、《仙境传说 RO：爱如初见》、《秦时明月 mobile》等几款移动网络游戏产品。其中，自研产品《仙境传说 RO：新

《世代的诞生》于 2020 年 10 月上线港澳台地区，截至 2021 年 6 月 30 日，9 个月实现超过 10 亿元流水，该产品被 GameLook 评为“年度最佳国外 IP 改编游戏”；联合开发产品《仙境传说 RO：守护永恒的爱》于 2017 年陆续在中国大陆、港澳台、东南亚等地区上线并取得优异成绩，荣膺“2018 年度十大最受海外欢迎游戏”；联合开发产品《仙境传说 RO：爱如初见》于 7 月份上线韩国市场，流水表现良好。

## （二）主要业务流程

### 1、游戏开发流程



#### （1）项目立项阶段

项目立项阶段工作主要包括创意管理、草案撰写、市场调研和需求分析四部分：

1) 创意管理：在创意提出的基础上召开项目“头脑风暴”会议，在会议上讨论游戏创意和想法，并评估游戏开发的可行性等方面内容；

2) 草案撰写：成员根据创意管理阶段的会议结果进行游戏内容策划草案的撰写，确定项目整体框架，并且明确开发目标；

3) 市场调研：成员向市场发放问卷，收集调研信息，明确游戏目标客户群

的流量大小，进行初步的效益预测，评估游戏开发的必要性及可行性；

4) 需求分析：在上述三个部分的基础上，进行具体游戏内容包括程序需求、美术需求及策划需求的分析。

### **(2) 项目组建阶段**

项目组建阶段工作主要包括了时间预算、成员调配及任务分配三个部分：

- 1) 时间预算：确定游戏开发日程及进度安排；
- 2) 成员调配：确定参与游戏开发的人员；
- 3) 任务分配：在确定项目人员的前提下进行任务分配。

### **(3) 项目开发阶段**

项目开发阶段工作主要包括了服务端开发、客户端开发、游戏测试及游戏上线四个部分：

- 1) 服务端开发：进行游戏服务端框架的设计、开发及维护；
- 2) 客户端开发：完成项目策划、关卡设计、美工和程序的实现；
- 3) 游戏测试：完成游戏内部测试和完善各功能，消除重大游戏漏洞，并预备游戏的发行；
- 4) 游戏上线：游戏正式发行上线，开始正式的运营游戏。

## **2、通信信息业务流程**

公司是一家专业的通信网络综合解决方案服务提供商，为通信运营商、政企类客户提供通信网络规划设计、网络优化、系统集成及通信技术咨询等专业化、一体化服务；同时，公司依靠前端规划设计的客户优势，抓住以 5G 为基础的新基建契机，逐步拓展智慧城市相关业务，积极参与新基础设施建设。上述业务的业务

流程和服务内容基本相似，具体如下图所示：



### （三）主要经营模式

#### 1、移动游戏业务

公司在移动游戏产业链中主要承担着游戏开发商的角色，是移动游戏产业链的内容提供商，同时承担部分运营工作。

##### （1）采购模式

公司主要采购的标的系 IP 资源。公司紧密跟踪市场各类热点 IP 资源信息，基于市场调研及行业经验，在确定采购方向的前提下，确定拟采购的 IP 资源类型。筛选合适的 IP 资源后，公司与备选 IP 的授权方进行接洽，并对备选 IP 的文化创意性、市场前景、商业投资价值、政策审批风险、游戏改编难度、潜在用户数量等进行综合评估。公司在完成评估并确定意向 IP 后，与授权方进行合同谈判，谈判完成后签署游戏 IP 授权合同。

##### （2）研发模式

公司的研发主要系移动游戏的开发。从流程来看，公司移动游戏的研发流程包括项目立项、项目组建和项目开发，具体参见本节之“四、主要业务模式、产品或服务的主要内容”之“（二）主要业务流程”之“1、游戏开发流程”部分。

##### （3）运营模式

公司目前主要的游戏运营模式以代理运营模式为主。独家授权游戏运营商在一定区域范围内代理运营游戏产品的经营模式。公司负责游戏产品的研发及后期技术维护等支持性工作。代理运营商在运营公司游戏之初向公司支付一次性的游戏授权金或预付款，并定期就收取到的游戏充值收入按照约定的分成比例支付给公司。

#### 2、通信信息服务

公司产品具有较强的定制性，公司根据市场及客户的需求进行采购、生产和销售。

##### （1）采购模式

公司提供通信网络技术服务所需的设备主要是提供服务时所使用的测试设备、电子计算机及各种辅助设备、计算机网络系统、通讯设备、文件图形输出设

备、数码影视设备、GPS 和指北针以及科研实验需要的各类仪器仪表等设备，以及企业信息化软件、计算机系统软件、各种技术服务工作所需的应用软件、分析计算软件等；公司提供配套业务，根据项目领域的不同，采购的产品种类较多。随着公司业务的发展，为提高服务提供效率、降低人力资源成本，公司在保障技术服务质量的前提下，采取部分劳务采购的方式，解决一些技术含量较低的事务性服务。

## （2）生产模式

本公司通信信息服务的服务流程参见本节之“四、主要业务模式、产品或服务的主要内容”之“（二）主要业务流程”之“2、通信信息业务流程”部分。

## （3）销售模式

公司的销售模式主要通过向客户推荐服务内容和参加客户的招投标活动进行销售。公司从事通信网络技术服务的收费标准主要参照建设部颁布的《工程勘察设计收费管理规定》和《关于工程勘察收费管理规定有关问题的补充通知》，并参考运营商投资项目的收费计取比例、投标的市场竞争状况等因素，在投标中报价并经评审定价。

## （四）主要产品、产量和产能利用率

发行人的产品按业务类型分为技术服务及配套、集成业务、游戏。报告期内发行人主要产品的成本和收入情况如下：

单位：万元

业务类别	2021年1-6月		2020年度		2019年度		2018年度	
	收入	成本	收入	成本	收入	成本	收入	成本
技术服务及配套	6,683.92	4,996.03	17,414.24	12,360.63	13,712.95	11,213.37	17,644.92	14,165.97
集成业务	-	-	3,690.26	3,312.69	2,311.00	2,140.09	51.59	51.27
游戏	12,706.60	3,599.58	27,370.04	6,050.23	30,511.57	7,221.06	37,641.49	9,029.22
合计	<b>19,390.52</b>	<b>8,595.62</b>	<b>48,474.54</b>	<b>21,723.54</b>	<b>46,535.52</b>	<b>20,574.52</b>	<b>55,338.00</b>	<b>23,246.46</b>

公司的技术服务及配套和集成业务其生产流程大多以项目为单位进行生产，不同项目的生产周期根据项目难度和规模来调整，具有个体性特点。项目的销售

以招投标或者商业洽谈等方式进行，在获得项目的开发需求后进行项目开发，完成后即可进行交付进而实现销售收入，产销率可接近于 100%。

公司在游戏领域的研发和运营服务本身不存在明显产能、产量及产能利用率的限制，在研发服务业务需求旺盛的情况下，公司的发展需要不断投资研发设备和增加研发人员数量以满足业务需求。

### （五）产品生产成本构成

按照成本类型划分，公司的技术服务及配套业务成本分为劳务成本、商品成本，集成业务成本分为商品成本、施工成本，游戏业务成本分为 IP 分成金、版权金摊销、制作费/服务费、职工薪酬等，情况如下：

单位：万元

行业分类	项目	2021年1-6月		2020年		2019年		2018年	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
技术服务及配套	劳务成本	4,724.43	54.96%	10,972.91	50.51%	11,213.37	54.50%	14,165.97	62.98%
	商品成本	271.61	3.16%	1,387.71	6.39%	-	-	-	-
集成业务	商品成本	-	-	3,084.62	14.20%	1,886.24	9.17%	51.27	0.23%
	施工成本	-	-	228.06	1.05%	253.85	1.23%	-	-
游戏	IP 分成	567.74	6.60%	3,495.40	16.09%	4,650.30	22.60%	5,587.79	24.84%
	版权金摊销	16.51	0.19%	232.97	1.07%	273.60	1.33%	663.66	2.95%
	制作费/服务费	1,315.41	15.30%	150.50	0.69%	276.36	1.35%	1,558.47	6.70%
	服务器费用	15.37	0.18%	207.61	0.96%	398.36	1.94%	211.90	0.94%
	职工薪酬	1,445.91	16.82%	1,913.05	8.81%	1,499.66	7.29%	356.49	1.58%
	其他运营成本	238.64	2.78%	50.70	0.23%	122.76	0.60%	650.91	2.80%
合计		<b>8,595.62</b>	<b>100.00%</b>	<b>21,723.54</b>	<b>100.00%</b>	<b>20,574.51</b>	<b>100.00%</b>	<b>23,246.46</b>	<b>100.00%</b>

### （六）主要资产情况

#### 1、主要固定资产情况

##### （1）拥有的房屋建筑物情况

截至本募集说明书签署日，公司拥有的房屋建筑物情况如下：



产权证号	坐落地址	建筑面积 (m <sup>2</sup> )	所有权人	规划用途	他项权利
闽（2018）福州市不动产权第9016103号	晋安区王庄街道福新中路75号永同昌花园1#楼11层03室	220.47	发行人	商务金融用地/办公	抵押
闽（2018）福州市不动产权第9016308号	晋安区王庄街道福新中路75号永同昌花园1#楼15层05室	138.49	发行人	商务金融用地/办公	抵押
闽（2018）闽侯县不动产权第0026304号	荆溪镇永丰社区文山里80号福州软件园C区25#楼整座	3,206	发行人	研发楼及附属设施	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078340号	集美区凤岐路208-1号	22,215.36	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078346号	集美区凤岐路208-2号	9,443.89	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078349号	集美区凤岐路208-3号	2,212.82	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078350号	集美区凤岐路208-4号	2,213.47	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078351号	集美区凤岐路208-5号	2,210.62	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押
闽（2020）厦门市不动产权第0078344号	集美区凤岐路208号联合地下室	16,716.11	厦门富春	工业（软件研发设计）	抵押

## （2）租赁的房屋建筑物情况

截至2021年6月30日，公司租赁的房屋建筑物情况如下：

序号	承租方	出租方	位置	面积 (m <sup>2</sup> )	租期起止日	租金	租赁用途
1	上海骏梦	上海周家桥文化创意有限公司	上海市万航渡路2453号B区2楼（原厂址15号2楼部分）厂房	1,918	2019/01/01-2020/06/30，已续签至2023/12/31	2,660,268元/年；租金每2年递增7%	办公
2	上海骏梦	上海周家桥文化创意有限公司	上海市万航渡路2453号B区301室（原厂址15号3楼部分）厂	273.77	2019/04/01-2021/12/31，已续签至2023/12/31	314,772元/年，租金每2年递增5%	办公

			房				
3	上海骏梦	上海周家桥文化创意有限公司	上海市万航渡路2453号B区301b室（原厂址15号3楼部分）厂房	373	2020/06/08-2023/12/31	517,356元/年，租金每2年递增7%	办公
4	上海骏梦	上海周家桥文化创意有限公司	上海市万航渡路2453号B区305-307室（原厂址15号3楼部分）厂房	375	2020/06/08-2023/12/31	588,564元/年，租金每2年递增7%	办公
5	上海骏梦	上海周家桥文化创意有限公司	上海市万航渡路2453号B区105室	202.00	2021/04/12-2023/12/31	294,924.00元/年，租金每2年递增7%	办公
6	上海骏梦	雅住公寓管理（上海）有限公司	上海市长宁区淞虹路672号529、503号公寓	-	2021/06/11-2022/6/10	3,050.00元/间/月，共计6,100.00元/月	员工宿舍
7	福建欣辰	福州众成伟业计算机网络技术有限公司	福建省福州市鼓楼区软件大道89号福州软件园C区32号楼三层	561	2019/05/01-2022/04/30	25,508元/月（2019/05/01-2020/04/30）； 26,783元/月（2020/05/01-2021/04/30）； 27,586元/月（2021/05/01至2022/04/30）	办公
8	成都智城	杨仕麟	成都市武侯区武侯大道顺江段77号2栋8层12号	265.95	2020/11/12-2022/11/11	17,286.75元/月	办公
9	成都智城	文端东	云南省昭通市青年路西街260号附17号	98.36	2020年7月19日至2021年7月19日	2,355元/月（含水电办公押金等） 1,200元/月（房屋租金）	员工宿舍
10	成都智城	昆明潮流向导家具有限公司	云南省昆明市广福路与前卫西路交叉口“十一家具”大厦7楼C座	315	2021/03/01-2023/02/28	143,640元/年	办公
11	中富科技	富春股份	福建省福州市鼓楼区软件大道89号福州软件	150	2020/07/01-2021/06/30，已续签至	12,000元/月	办公

			园C区25号楼 三层		2022/06/30		
12	北京通畅	中国联合网络通信有限公司北京市分公司	北京市大兴区林校南路4号院3号楼二层、4号楼二层	1,084.00	2021/01/01 -2023/12/31	640,969.20元/年；租金每2年递增2%	办公
13	北京通畅	北京正达凯旋物业管理有限公司	北京市西城区西直门外大街甲143号1-5-4022、1-5-4023	339.78	2021/04/24 -2023/04/23	1,240,197元/年	办公
14	北京通畅	李静	北京市大兴区黄村镇观音寺南里36号楼3层6-301	117.70	2021/03/19 -2022/03/18	4,200.00元/月	员工宿舍
15	北京通畅	杨淑云	北京市大兴区兴政东里16号楼4单元502室	72.62	2021/03/26 -2022/03/25	2,900.00元/月	员工宿舍
16	北京通畅	董阳	北京市大兴区黄村镇义和庄东里23号楼5层5-302	86.62	2021/04/10 -2022/04/09	2,900.00元/月	员工宿舍
17	北京通畅	石志然、李娅	北京市大兴区黄村镇兴政东里12号楼2层3-203	68.75	2021/04/21 -2022/09/28	3,000.00元/月	员工宿舍
18	北京通畅	王芳	河北省衡水市人民西路福星家园9-5-201	104.31	2021/04/18 -2022/04/17	1,100.00元/月	员工宿舍
19	北京通畅	北京爱家营企业管理有限公司	北京市大兴区黄村镇车站北里38号楼4单元302	-	2021/03/01 -2022/02/28	3,000.00元/月	员工宿舍
20	北京通畅	邱永燕	北京市大兴区黄村镇兴华南里41号楼6层2-601	120.84	2021/05/06 -2022/06/19	4,200.00元/月	员工宿舍
21	北京通畅	金鑫	北京市大兴区兴政东区11-4-401	110.40	2021/07/11 -2022/07/10	4,400.00元/月	员工宿舍
22	北京通畅	蒋其伦	北京市大兴区林校路车站中里小区4号楼2单元602	-	2021/07/10 -2022/07/09	3,800.00元/月	员工宿舍
23	北京通畅	福澎湃	北京市大兴区林	63.00	2021/07/11	3,100.00元/月	员工宿

			校北里 23 号楼 2 单元 502		-2022/07/10		舍
24	北京通畅	徐继康	北京市大兴区永华南里 8 号楼 2-1002	135.33	2021/01/20 -2022/01/19	5,800.00 元/月	员工宿舍
25	北京通畅	郝佳宁	北京市大兴区佟家场东巷 1 号院 9 号楼 14 层 5 单元 1402	79.57	2021/09/06 -2022/04/05	3,400.00 元/月	员工宿舍
26	北京通畅	柳金伟	山东省潍坊市经济开发区金融小区 7-1-501	-	2021/07/10 -2022/07/09	2,600.00 元/月	员工宿舍
27	北京通畅	任越越	山东省滨州市黄河五路渤海二十一路秦皇水岸 2-1-1903	-	2021/02/22 -2022/02/21	2,600.00 元/月	员工宿舍
28	北京通畅	刘潍征	山东省潍坊市高新区富华小区内 2-2-401 室	-	2020/12/28 -2021/12/27	2,600.00 元/月	员工宿舍

## 2、资质情况

### （1）经营资质

截至本募集说明书出具之日，发行人及其主要子公司取得资格和资质情况如下表所示：

序号	主体	资质或认证名称	核定范围	颁发或认定单位	证书编号	有效期
1	发行人	工程咨询单位甲级资信证书	电子、信息工程（含通信、广电、信息化）	中国工程咨询协会	913500007264587158-18ZYJ18	2022-03-31
2	发行人	劳务派遣经营许可证	劳务派遣（不含涉外业务）	福州市人力资源和社会保障局	350000FJ20190018	2022-05-28
3	发行人	工程勘察资质证书（乙级）	工程勘察专业类（工程测量）	福建省住房和城乡建设厅	B235002584	2025-03-03
4	发行人	工程设计资质证书（专业甲级）	电子通信广电行业（有线通信、无线通信）	中华人民共和国住房和城乡建设部	A135002587	2025-04-22
5	上海骏梦	增值电信业务经营许可证	信息服务业务（仅限互联网信息服务）	上海市通信管理局	沪 B2-20100048	2025-06-27
6	上海骏梦	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品（含	上海市文化和旅游局	沪网文[2019]1913-131	2022-03-29

			网络游戏虚拟货币发行)		号	
7	上海骏梦	网络出版服务许可证	网络游戏出版	国家新闻出版署	(署)网出证 (沪)字第035 号	2025-11-23
8	北京通畅	安全生产许可证	建筑施工	北京市住房和城乡建设委员会	(京)JZ安许证 字[2019]018536	2022-05-20
9	北京通畅	工程设计资质证书(专业甲级)	电子通信广电行业(有线通信、无线通信、通信铁塔)	中华人民共和国住房和城乡建设部	A111000211	2023-06-06
10	北京通畅	工程勘察资质证书(甲级)	工程勘察专业类(工程测量)	中华人民共和国住房和城乡建设部	B111000211	2025-04-22
11	福建欣辰	安全生产许可证	建筑施工	福州市城乡建设委员会	(闽)JZ安许证 字[2018]FZ0725	2021-10-17
12	福建欣辰	信息系统集成及服务资质证书(肆级)	信息系统集成及服务	中国电子信息行业联合会	XZ43500201805 90	2022-06-30
13	福建欣辰	劳务派遣经营许可证	劳务派遣(不含涉外业务)	福州市人力资源和社会保障局	350000FJ201900 21	2022-11-29
14	中富科技	平潭综合实验区第二类医疗器械经营备案凭证	第二类医疗器械	平潭综合实验区市场监督管理局	闽岚食药监械经 营备20190008号	-
15	中富科技	安全生产许可证	建筑施工	平潭综合实验区交通与建设局	(闽)JZ安许证 字 [2020]PQ000691	2023-10-29

## (2) 质量技术资质

截至本募集说明书出具之日,发行人及其主要子公司取得的质量技术资质如下表所示:

下表所示:

序号	主体	资质名称	证书编号	有效期
1	发行人	AAA级信用企业	YXQYJXKC09MDCG11391	2022-09-17
2	发行人	AAA级资信企业	YXQYJXKC09MDCG11392	2022-09-17
3	发行人	AAA级重合同守信用企业	YXQYJXKC09MDCG11393	2022-09-17
4	发行人	AAA级质量服务诚信单位	YXQYJXKC09MDCG11394	2022-09-17
5	发行人	AAA级诚信经营示范单位	YXQYJXKC09MDCG11395	2022-09-17
6	发行人	中国诚信企业家(缪品章)	YXQYJXKC09MDCG11396	2022-09-17
7	发行人	AAA级诚信供应商	YXQYJXKC09MDCG11397	2022-09-17
8	发行人	GB/T19001-2016/ISO9001:2015 质量管理体系认证证书	11420046284R0M	2023-11-24

9	发行人	GB/T24001-2016/ISO14001:2015 环境管理体系认证证书	11420E46285R0M	2023-11-24
10	发行人	GB/T45001-2020/ISO45001:2018 职业健康安全管理体系认证证书	11420S26286R0M	2023-11-24
11	上海骏梦	高新技术企业证书	GR202031006625	2023-12-03
12	上海骏梦	软件企业证书	沪 RQ-2015-0608	2022-06-30
13	上海骏统	软件企业证书	沪 RQ-2020-0146	2022-06-30
14	北京通畅	高新技术企业证书	GR202011001320	2023-10-20
15	北京通畅	GB/T22080-2016/ISO/IEC27001:2013 信息安全管理体系认证证书	02120I10022R0S	2023-01-20
16	北京通畅	ISO/IEC20000-1:2011 信息技术服务管理体系认证证书	0212020ITSM0015R0MN	2023-01-20
17	北京通畅	GB/T24001-2016/ISO14001:2015 环境管理体系认证证书	02120E10670R1M	2023-07-01
18	北京通畅	GB/T45001-2020/ISO45001:2018 职业健康安全管理体系认证证书	02120S10636R1M	2023-07-01
19	北京通畅	GB/T19001-2016/ISO9001:2015 质量管理体系认证证书	02120Q11042R1M	2023-07-01
20	北京通畅	建筑业企业资质证书	D211431706	2024-03-28
21	北京通畅	企业信用登记证书（AAA）	ZYX2020ZTB0911TC01	2023-09-25
22	北京通畅	AAA 级重服务守信用单位	ZYX2020ZTB0911TC01	2023-09-25
23	北京通畅	AAA 级重合同守信用企业	ZYX2020ZTB0911TC01	2023-09-25
24	北京通畅	AAA 级重质量守信用单位	ZYX2020ZTB0911TC01	2023-09-25
25	北京通畅	资信等级 AAA 级单位	ZYX2020ZTB0911TC01	2023-09-25
26	北京通畅	中关村高新技术企业证书	20202100364201	2022-05-11
27	福建欣辰	高新技术企业证书	GR202035000868	2023-11-30
28	福建欣辰	建筑业企业资质证书	D335119354	2023-09-27
29	成都智城	GB/T19001-2016idtISO9001:2015 质量管理体系认证证书	41920Q00170-09R0M	2023-09-09
30	中富科技	建筑业企业资质证书	D235207930	2026-06-29
31	中富科技	建筑业企业资质证书	D435207934	2025-10-27
32	中富数据	建筑业企业资质证书	D335115532	2023-08-07
33	中富数据	GB/T 19001-2016/ISO 9001:2015 质量管理体系认证证书	24319Q50305R0S	2022-07-28
34	中富数据	GB/T 45001-2020/ISO 45001:2018 职业健康安全管理体系认证证书	24319S20207R0S	2022-07-28

35	中富数据	GB/T 24001-2016/ISO 14001:2015 环境管理体系认证证书	24319E30229R0S	2022-07-28
36	中富数据	安防工程企业设计施工维护能力证书	ZAX-NP03202035010227	2023-08-03
37	中富数据	CMMI3 证书	-	2023-07-17
38	中富数据	AAA 级信用企业	YXQYJXKC09MDCG10663	2022-09-02
39	中富数据	AAA 级资信企业	YXQYJXKC09MDCG10664	2022-09-02
40	中富数据	AAA 级重合同守信用企业	YXQYJXKC09MDCG10665	2022-09-02
41	中富数据	AAA 级质量服务诚信单位	YXQYJXKC09MDCG10666	2022-09-02
42	中富数据	AAA 级诚信经营示范单位	YXQYJXKC09MDCG10667	2022-09-02
43	中富数据	中国诚信企业家（缪福章）	YXQYJXKC09MDCG10668	2022-09-02
44	中富数据	AAA 级诚信供应商	YXQYJXKC09MDCG10669	2022-09-02

### 3、无形资产情况

截至 2021 年 6 月 30 日，公司无形资产的账面价值为 1,047.26 万元，主要系土地使用权、专利、办公软件。除此之外，公司的无形资产还包括计算机软件著作权、商标等，主要内容如下：

#### (1) 土地使用权

截至 2021 年 6 月 30 日，发行人及其子公司拥有 2 宗土地使用权，具体情况如下：




位置	产权证号	宗地面积 (m <sup>2</sup> )	所有 权人	取得 方式	权限终止日 期	用途	他项 权利
荆溪镇永丰社区文山里 80 号福州软件园 C 区 25#楼整座	闽（2018）闽侯县不 动产第 0026304 号	3,221	发行 人	出让	2054-11-22	研发楼及 附属设施	抵押
集美区凤岐路 208-1 号	闽（2020）厦门市不 动产第 0078340 号	16,056.6	厦 门 富 春	出 让	2062-12-17	工业（软件 研发设计）	抵押
集美区凤岐路 208-2 号	闽（2020）厦门市不 动产第 0078346 号						抵押
集美区凤岐路 208-3 号	闽（2020）厦门市不 动产第 0078349 号						抵押
集美区凤岐路 208-4 号	闽（2020）厦门市不 动产第 0078350 号						抵押
集美区凤岐路 208-5 号	闽（2020）厦门市不 动产第 0078351 号						抵押

集美区凤岐路 208 号联合地下室	闽（2020）厦门市不动产权第 0078344 号						抵押
-------------------	---------------------------	--	--	--	--	--	----








## （2）商标

截至 2021 年 6 月 30 日，发行人共拥有注册商标 194 项。其中，富春股份拥有注册商标 74 项，上海骏梦拥有注册商标 118 项、上海骏业拥有注册商标 2 项。富春股份及其子公司拥有注册商标情况具体如下：

### ①富春股份注册商标情况

序号	注册商标	核定使用商品或服务的类别	注册号	注册有效期限	商标权利人
1		42-网络服务	25905712	2028-08-20	富春股份
2		38-通讯服务	25905668	2028-08-13	富春股份
3		21-厨房洁具	25904847	2028-11-06	富春股份
4		7-机械设备	25903244	2028-12-06	富春股份
5		29-食品	25901575	2028-11-06	富春股份



6		20-家具	25899694	2028-11-06	富春股份
7		16-办公用品	25898502	2029-09-06	富春股份
8		43-餐饮住宿	25897704	2028-11-06	富春股份
9		09-科学仪器	25896749	2029-10-06	富春股份
10		19-建筑材料	25895354	2028-11-06	富春股份
11		24-布料床单	25895307	2028-11-06	富春股份
12		40-材料加工	25894588	2028-11-06	富春股份

13		45-社会服务	25894029	2028-11-06	富春股份
14		12-运输工具	25893792	2028-11-06	富春股份
15		30-方便食品	25892314	2028-11-06	富春股份
16		22-绳网袋篷	25891848	2028-11-06	富春股份
17		17-橡胶制品	25891727	2028-11-06	富春股份
18		31-饲料种籽	25889189	2028-11-06	富春股份
19		28-健身器材	25889106	2029-09-06	富春股份

20		11-灯具空调	25889006	2028-11-06	富春股份
21		25-服装鞋帽	25887841	2028-11-06	富春股份
22		39-运输贮藏	25887616	2028-11-06	富春股份
23		31-饲料种籽	25882017	2028-12-06	富春股份
24		45-社会服务	25880784	2028-11-20	富春股份
25		43-餐饮住宿	25880093	2028-11-20	富春股份
26		39-运输贮藏	25879105	2028-12-06	富春股份
27		16-办公用品	25878199	2028-12-06	富春股份

28		44-医疗园艺	25877747	2028-11-20	富春股份
29		6-金属材料	25875693	2028-11-20	富春股份
30		5-医药	25875660	2028-11-06	富春股份
31		3-日化用品	25875606	2028-11-20	富春股份
32		35-广告销售	25874098	2028-09-13	富春股份
33		32-啤酒饮料	25874023	2028-11-20	富春股份
34		24-布料床单	25873767	2028-11-20	富春股份








35		13-军火烟火	25873710	2028-11-20	富春股份
36		37-建筑修理	25873415	2028-11-20	富春股份
37		40-材料加工	25872294	2028-11-20	富春股份
38		4-燃料油脂	25872065	2028-11-06	富春股份
39		41-教育娱乐	25868675	2028-11-20	富春股份
40		25-服装鞋帽	25868531	2028-11-20	富春股份
41		42-网站服务	25868288	2028-12-06	富春股份


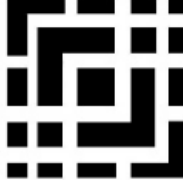
42		38-通讯服务	25867852	2028-09-06	富春股份
43		18-皮革皮具	25867691	2028-11-20	富春股份
44		1-化学原料	25867521	2028-11-20	富春股份
45		08-手工器械	25865290	2028-11-06	富春股份
46		30-方便食品	25863973	2028-11-20	富春股份
47		29-食品	25863913	2028-11-20	富春股份
48		22-绳网袋篷	25863741	2028-11-20	富春股份

49		21-厨房洁具	25863731	2028-11-20	富春股份
50		2-颜料油漆	25863667	2028-11-06	富春股份
51		28-健身器材	25862497	2030-07-06	富春股份
52		36-金融物管	25862252	2030-11-06	富春股份
53		1-化学原料	25856890	2028-12-06	富春股份
54		14-珠宝钟表	25847828	2030-11-06	富春股份
55		12-运输工具	25847800	2028-12-27	富春股份

56	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	5-医药	25847461	2028-11-06	富春股份
57	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	9-科学仪器	25841995	2028-12-06	富春股份
58	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	17-橡胶制品	25840120	2028-12-06	富春股份
59	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	6-金属材料	25839602	2030-07-06	富春股份
60	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	11-灯具空调	25838628	2028-12-06	富春股份
61	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	7-机械设备	25838567	2028-12-06	富春股份
62	<b>富春股份</b> Fuchun Technology	2-颜料油漆	25830345	2028-11-06	富春股份



63	 学之友 FRIENDS OF STUDENT	9-科学仪器	15642625	2025-12-20	富春股份
64	 富春通信 Fuchun Communication	42-网站服务	9050596	2022-04-13	富春股份
65	 富春通信 Fuchun Communication	38-通讯服务	9050554	2022-03-13	富春股份
66		44-医疗园艺	8979527	2022-01-27	富春股份
67	 富春技术 Fuchun Technology	38-通讯服务	8979487	2022-01-27	富春股份
68	 富春技术 Fuchun Technology	42-网站服务	8979480	2022-03-20	富春股份
69		41-教育娱乐	8979454	2022-03-20	富春股份
70		37-建筑修理	8979411	2022-01-27	富春股份

71		36-金融物管	8979385	2022-01-27	富春股份
72		35-广告销售	8979360	2022-01-27	富春股份
73	FUCHUN 富春	38-通讯服务	3130646	2023-06-27	富春股份
74	FUCHUN 富春	42-网站服务	3130645	2023-07-13	富春股份

## ②上海骏梦注册商标情况

序号	注册商标	核定使用商品或服务的类别	注册号	注册有效期限	商标权利人
1		35-广告销售	31571272	2029-03-20	上海骏梦
2		42-网站服务	31566308	2029-03-13	上海骏梦
3		38-通讯服务	31563642	2029-03-13	上海骏梦
4		41-教育娱乐	31563625	2029-03-20	上海骏梦
5		9-科学仪器	31557302	2029-03-20	上海骏梦
6	凯蒂环球之旅	9-科学仪器	23693713	2028-04-06	上海骏梦

7	三国英杰传	9-科学仪器	20904216	2027-11-27	上海骏梦
8	我的少侠时代	41-教育娱乐	18832985	2027-02-13	上海骏梦
9	我的少侠时代	9-科学仪器	18832946	2027-02-13	上海骏梦
10	侠客风云传	9-科学仪器	18637774	2028-01-27	上海骏梦
11	功夫全明星	41-教育娱乐	18208336	2026-12-13	上海骏梦
12	功夫全明星	9-科学仪器	18208228	2026-12-06	上海骏梦
13	侠客立志传	9-科学仪器	17738872	2026-10-06	上海骏梦
14	侠客立志传	41-教育娱乐	17738828	2026-10-06	上海骏梦
15	扩散性百万三国志	9-科学仪器	17738780	2026-10-06	上海骏梦
16	长歌行	28-健身器材	16095362	2026-03-06	上海骏梦
17	长歌行	35-广告销售	16095294	2026-03-06	上海骏梦
18	妖气英雄传	41-教育娱乐	16058099	2026-03-06	上海骏梦
19	妖气奇侠传	41-教育娱乐	16057995	2026-03-06	上海骏梦

20	妖气群英传	41-教育娱乐	16057957	2026-03-06	上海骏梦
21	妖气大乱斗	41-教育娱乐	16057855	2026-03-06	上海骏梦
22	妖气奇侠传	9-科学仪器	16057687	2026-03-06	上海骏梦
23	妖气大乱斗	9-科学仪器	16057626	2026-03-06	上海骏梦
24	妖气英雄传	9-科学仪器	16057624	2026-03-06	上海骏梦
25	街机大乱斗	41-教育娱乐	15940753	2027-01-20	上海骏梦
26	三国英杰传	41-教育娱乐	15776770	2026-04-06	上海骏梦
27	三国英杰传	9-科学仪器	15776681	2027-07-27	上海骏梦
28	零红蝶	41-教育娱乐	15401379	2025-11-06	上海骏梦
29	零红蝶	9-科学仪器	15401062	2025-11-06	上海骏梦
30	长歌行	16-办公用品	15304467A	2025-11-13	上海骏梦
31	长歌行	41-教育娱乐	15304467A	2025-11-13	上海骏梦

32	长歌行	9-科学仪器	15304467A	2025-11-13	上海骏梦
33		9-科学仪器	14786832	2025-08-06	上海骏梦
34		41-教育娱乐	14786832	2025-08-06	上海骏梦
35	零红蝶	41-教育娱乐	14717813	2025-06-27	上海骏梦
36	零红蝶	9-科学仪器	14717813	2025-06-27	上海骏梦
37	王的盛宴	9-科学仪器	14441560	2025-08-06	上海骏梦
38		41-教育娱乐	13840451	2025-02-20	上海骏梦
39		9-科学仪器	13840424	2025-02-27	上海骏梦

40	武侠Q传	9-科学仪器	13629565	2025-03-27	上海骏梦
41	龙渊	9-科学仪器	12155649	2024-07-27	上海骏梦
42	圣杯	41-教育娱乐	12118228	2024-07-20	上海骏梦
43	诸神联盟	41-教育娱乐	12118211	2024-07-20	上海骏梦
44	诸神联盟	9-科学仪器	12118163	2024-07-20	上海骏梦
45	楚汉传奇	9-科学仪器	11786816	2024-06-06	上海骏梦
46	楚汉传奇	41-教育娱乐	11786753	2024-05-06	上海骏梦
47	布袋戏	41-教育娱乐	11684167	2024-04-06	上海骏梦

48	布袋戏	9-科学仪器	11684005	2024-04-06	上海骏梦
49	风之谷	42-网站服务	11581405	2025-08-13	上海骏梦
50	全职猎人	42-网站服务	11581399	2025-12-13	上海骏梦
51	风之谷	41-教育娱乐	11581353	2024-07-06	上海骏梦
52	加速世界	9-科学仪器	11494749	2024-02-20	上海骏梦
53	英雄交锋	41-教育娱乐	11414913	2024-01-27	上海骏梦
54	英雄交锋	9-科学仪器	11414869	2024-01-27	上海骏梦
55		42-网站服务	10497046	2023-04-06	上海骏梦
56		41-教育娱乐	10497027	2023-04-06	上海骏梦
57		9-科学仪器	10497014	2023-04-20	上海骏梦







58		42-网站服务	10419499	2023-03-27	上海骏梦
59		41-教育娱乐	10419404	2023-03-20	上海骏梦
60		9-科学仪器	10419360	2023-03-20	上海骏梦
61		42-网站服务	9830032	2022-10-06	上海骏梦
62		41-教育娱乐	9830004	2022-10-06	上海骏梦
63		38-通讯项目	9829863	2022-10-13	上海骏梦
64		9-科学仪器	9829792	2022-10-13	上海骏梦
65	DREAM <sup>2</sup>	41-教育娱乐	9807580	2024-01-20	上海骏梦
66	DREAM <sup>2</sup>	42-网站服务	9807579	2024-04-27	上海骏梦
67	骏梦	9-科学仪器	9807568	2022-10-06	上海骏梦
68	骏梦	38-通讯服务	9807567	2022-10-06	上海骏梦
69	骏梦	41-教育娱乐	9807566	2022-10-06	上海骏梦











70		42-网站服务	9807565	2022-10-06	上海骏梦
71		9-科学仪器	9807564	2025-12-13	上海骏梦
72		41-教育娱乐	9067146	2022-01-27	上海骏梦
73		9-科学仪器	9067115	2022-01-27	上海骏梦
74		9-科学仪器	9035822	2022-01-20	上海骏梦
75		9-科学仪器	9035821	2022-01-20	上海骏梦
76		41-教育娱乐	9035622	2022-01-27	上海骏梦
77		41-教育娱乐	9035621	2022-01-27	上海骏梦

78		41-教育娱乐	9035620	2022-01-27	上海骏梦
79		41-教育娱乐	9035619	2022-01-27	上海骏梦
80		41-教育娱乐	9035618	2022-01-27	上海骏梦
81		41-教育娱乐	9035617	2022-01-27	上海骏梦
82		41-教育娱乐	9035616	2022-01-27	上海骏梦
83		41-教育娱乐	9035615	2022-01-27	上海骏梦

84		41-教育娱乐	9035614	2022-01-27	上海骏梦
85		41-教育娱乐	9035613	2022-01-27	上海骏梦
86		9-科学仪器	9035472	2022-01-20	上海骏梦
87		9-科学仪器	9035471	2022-01-20	上海骏梦
88		41-教育娱乐	9035470	2022-01-27	上海骏梦
89		41-教育娱乐	9035469	2022-01-27	上海骏梦

90		41-教育娱乐	9035468	2022-01-27	上海骏梦
91		41-教育娱乐	9035467	2022-01-27	上海骏梦
92		41-教育娱乐	9035466	2022-01-27	上海骏梦
93		41-教育娱乐	9035465	2022-01-27	上海骏梦
94		41-教育娱乐	9035464	2022-01-27	上海骏梦
95		41-教育娱乐	9035463	2022-01-27	上海骏梦

96		41-教育娱乐	9035454	2024-01-20	上海骏梦
97		41-教育娱乐	9035453	2022-01-27	上海骏梦
98		9-科学仪器	9035152	2022-01-20	上海骏梦
99		9-科学仪器	9035151	2022-01-20	上海骏梦
100		9-科学仪器	9035150	2022-01-20	上海骏梦
101		9-科学仪器	9035149	2022-01-20	上海骏梦

102		9-科学仪器	9035148	2022-01-20	上海骏梦
103		9-科学仪器	9035147	2022-01-20	上海骏梦
104		9-科学仪器	9035142	2022-01-20	上海骏梦
105		9-科学仪器	9035141	2022-01-20	上海骏梦
106		9-科学仪器	9035140	2022-01-20	上海骏梦

107		9-科学仪器	9035139	2022-01-20	上海骏梦
108		9-科学仪器	9035138	2022-01-20	上海骏梦
109		9-科学仪器	9035137	2022-01-20	上海骏梦
110		9-科学仪器	9035136	2022-01-20	上海骏梦
111		9-科学仪器	9035135	2022-01-20	上海骏梦

112		9-科学仪器	9035134	2022-01-20	上海骏梦
113		9-科学仪器	9035133	2022-01-20	上海骏梦
114	Fantasy Sanguo	41-教育娱乐	8721813	2022-09-13	上海骏梦
115	Fantasy Sanguo	9-科学仪器	8721793	2021-10-13	上海骏梦
116		41-教育娱乐	8721762	2021-10-13	上海骏梦
117		41-教育娱乐	7949104	2021-11-20	上海骏梦
118		9-科学仪器	7949103	2022-10-06	上海骏梦
119		42-网站服务	10752508	2023-06-20	上海骏业
120		41-教育娱乐	10752475	2023-06-20	上海骏业



### （3）专利

截至 2021 年 6 月 30 日，发行人拥有 10 项专利，其中包括 9 项发明专利、1 项实用新型专利，均登记在富春股份名下，具体情况如下：

序号	专利类型	专利名称	专利号	专利申请日
1	发明专利	一种基于 WLAN 与移动网异构融合网络的路由方法及装置	2014108398816	2014-12-30
2	发明专利	一种 HEVC 基本单元级码率分配方法	2014106683825	2014-11-20
3	发明专利	一种建筑基础结构及其施工方法	2014102442393	2014-06-04
4	发明专利	一种基于干扰意识的 LTE 上行链路功率控制方法和系统	2013100271954	2013-01-24
5	发明专利	基于信息密级标识的多级域防护方法及系统	2012104830765	2012-11-23
6	发明专利	LTE-WLAN 网间互通下的 WLAN 切换方法及装置	2012104834662	2012-11-23
7	发明专利	一种 IPv6 网络虚假源地址数据包追溯方法和装置	2011103426248	2011-11-03
8	发明专利	多阵元天线基站的无线网络覆盖的优化系统和装置	2011103426252	2011-11-03
9	发明专利	一种建立下行临时数据块流的方法、系统及网络侧装置	2006100630590	2006-10-09
10	实用新型	一种建筑基础结构及其组合构件	2014202933422	2014-06-04

### （4）游戏版号

截至 2021 年 6 月 30 日，发行人共拥有 17 项游戏版号，均登记在上海骏梦名下，具体情况如下：

序号	游戏名称	出版单位	文号	出版物号（ISBN）	批准日期
1	凯蒂环球之旅	上海骏梦	新广出审[2017]6716 号	ISBN978-7-7979-9978-6	2017-08-09
2	星梦学院	上海骏梦	新广出审[2017]6630 号	ISBN978-7-7979-9789-8	2017-08-08
3	三国战纪群雄逐鹿	上海骏梦	新广出审[2017]5362 号	ISBN978-7-7979-8875-9	2017-06-29
4	王权纷争（移动）	上海骏梦	新广出审[2016]4972 号	ISBN978-7-7979-5154-8	2016-12-28
5	百万三国志（移动）	上海骏梦	新广出审[2016]4145 号	ISBN978-7-7979-2692-8	2016-12-01
6	仙境传说之复兴（移动）	上海骏梦	新广出审[2016]2526 号	ISBN978-7-7979-1613-4	2016-10-18
7	百万曹操传（移动）	上海骏梦	新广出审[2016]644 号	ISBN978-7-89988-663-2	2016-06-01
8	武动乾坤（移动）	上海骏梦	新广出审[2016]113 号	ISBN978-7-89988-543-7	2016-01-27
9	霹雳江湖（移动）	上海骏梦	新广出审[2015]949 号	ISBN978-7-89988-399-0	2015-08-20
10	仙境传说前传	上海骏梦	新广出审[2015]571 号	ISBN978-7-89988-327-3	2015-05-22

11	秦时明月无双（移动）	上海骏梦	新广出审[2015]200号	ISBN978-7-89988-256-6	2015-02-10
12	萌三国手机版（移动）	上海骏梦	新广出审[2014]1331号	ISBN978-7-89988-137-8	2014-09-30
13	秦时明月	上海骏梦	新出审字[2013]1370号	ISBN978-7-89989-806-2	2013-11-01
14	仙境物语	上海骏梦	新出审字[2013]423号	ISBN978-7-89989-653-2	2013-04-19
15	火影无双	上海骏梦	科技与数字[2012]501号	ISBN978-7-89989-453-8	2012-08-31
16	小小联盟	上海骏梦	科技与数字[2012]244号	ISBN978-7-89989-355-5	2012-05-16
17	萌三国	上海骏梦	科技与数字[2012]245号	ISBN978-7-89989-353-1	2012-05-16

### （5）计算机软件著作权/作品著作权

截至2021年6月30日，发行人共拥有198项著作权并已取得《计算机软件著作权登记证书》，包括软件著作权197项、作品著作权1项；其中，富春股份拥有软件著作权53项，子公司上海骏梦拥有软件著作权52项、作品著作权1项、上海骏统拥有软件著作权1项、上海骏业拥有软件著作权14项、北京通畅拥有软件著作权25项、福建欣辰拥有软件著作权29项、成都富春拥有软件著作权10项、厦门富春拥有软件著作权1项、中富数据拥有软件著作权12项，具体如下：

#### ①富春股份的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	基于5G技术的在线式远程教育教学系统 V1.0	2021SR0404011	2021-02-01
2	基于5G技术的远程教育课程管理系统 V1.0	2021SR0404012	2020-12-08
3	5G设备远程监测报警系统 V1.0	2021SR0403988	2020-10-18
4	基于5G技术的远程医疗数据同步系统 V1.0	2021SR0399236	2020-12-24
5	5G信号识别应用系统 V1.0	2021SR0400384	2020-11-19
6	基于5G技术的远程医疗终端控制系统 V1.0	2021SR0400376	2021-01-20
7	5G网络部署控制系统 V1.0	2021SR0400523	2020-11-05
8	应急通信中5G边缘技术融合软件	2020SR1777229	2020-10-27
9	5G网络信号加强覆盖系统	2020SR1775812	2020-09-17
10	智慧城市中5G移动通信网络设计与部署软件	2019SR1374542	2019-11-06
11	5G及MEC的内容分发软件	2019SR1357201	2019-09-18

12	基于 5G 网络的配套设备扩容改造计算软件	2019SR1354513	2019-10-10
13	富春股份城市物联网系统集成平台	2018SR1004165	未发表
14	富春股份运营商大数据共享开放系统	2018SR1003840	未发表
15	富春股份政企大客户信息化云平台	2018SR1004319	未发表
16	富春股份互联网内容流量运营平台	2018SR1006750	未发表
17	富春通信基于北斗导航的车载监控系统	2016SR371457	2016-11-21
18	富春通信面向 5G 的分布式移动云计算协同架构与管理软件	2016SR370942	2016-11-21
19	富春通信基于 C-RAN 的 5G 无线接入网架构软件	2016SR371227	2016-11-21
20	富春通信 5G 与 WiFi 融合组网需求分析软件	2016SR371701	2016-11-21
21	富春通信电动汽车充电桩智慧云系统	2016SR370953	2016-11-21
22	仿真协同平台软件	2015SR030622	2014-11-15
23	学之友手机应用软件	2015SR006559	2014-11-18
24	富春通信蜂窝移动通信仿真测试平台软件	2013SR153163	2011-08-03
25	智慧教育管理系统	2013SR152723	2013-08-30
26	智慧城市办公管理平台	2013SR153256	2013-08-30
27	智慧城市资源管理系统	2013SR153186	2013-08-30
28	富春通信 TD-SCDMA 系统切换控制仿真软件	2013SR153431	2011-09-16
29	智慧教育在线考试系统	2013SR152697	2013-08-30
30	富春通信无线室内覆盖规划优化工具软件	2013SR153155	2011-08-16
31	富春通信基于无线参数的 2/3G 互操作优化分析软件	2013SR152042	2012-10-27
32	富春通信 2/3G 网络干扰分析工具软件	2013SR152048	2013-08-01
33	富春通信无线局域网 AP 接入规划仿真软件	2013SR151987	2011-10-12
34	富春通信 GT 数据分流智能引导工具软件	2013SR151981	2012-09-07
35	富春通信 TD-LTE 网络规划优化仿真软件	2013SR140926	2013-08-01
36	富春通信无线网络安全防护装置数据管理软件	2013SR139824	2013-09-02
37	富春通信无线参数管理与优化软件	2013SR139149	2012-12-03
38	富春通信基于信息密级标识的多级域防护软件	2013SR139460	2013-02-04
39	富春通信基于中间件技术的物联网云安全支撑平台软件	2013SR139098	2013-10-12

40	富春通信概预算系统	2013SR111348	2013-05-31
41	富春通信项目管理系统	2013SR109524	2012-05-31
42	富春通信资产管理系统	2013SR099651	2012-12-30
43	富春通信客服系统	2013SR099657	2012-10-30
44	移动智能勘察终端系统	2013SR090399	未发表
45	CAD 跨平台数据模板转换引擎软件	2012SR033164	未发表
46	移动通信协同设计平台	2012SR033167	未发表
47	移动智能勘察终端系统	2011SR096569	未发表
48	移动通信工程维护综合管理系统	2010SR074742	未发表
49	移动工程网络建设中心项目管理系统	2010SR074747	未发表
50	通信工程咨询设计任务管理系统	2010SR074948	未发表
51	移动建筑工程建设项目管理系统	2010SR074745	未发表
52	WTR 任务管理系统	2010SR009211	未发表
53	富春建筑设计院工程管理系统 V1.0	2008SR18242	2008-02-05

②上海骏梦的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	骏梦仙境传说：初心者大冒险游戏软件	2020SR0146242	未发表
2	骏梦龙之勇士游戏软件	2019SR0989905	未发表
3	骏梦仙境传说：南门之约游戏软件	2018SR978076	未发表
4	骏梦仙境传说：巴风特之怒游戏软件	2018SR914190	未发表
5	骏梦仙境传说：新世代的诞生游戏软件	2018SR883446	未发表
6	骏梦热血之仙境传说：爱如初见游戏软件	2018SR745267	2018-09-06
7	古龙群侠传之剑与美人游戏软件	2018SR570567	未发表
8	骏梦仙境传说：世界游戏软件	2018SR522279	未发表
9	骏梦仙境传说：冒险者游戏软件	2018SR471820	未发表
10	骏梦仙境物语游戏软件	2017SR435463	未发表
11	骏梦古龙群侠传：决战紫禁之巅游戏软件	2017SR404576	未发表
12	骏梦古龙群侠传 2 游戏软件	2017SR376247	未发表
13	古龙群侠传 2 游戏软件	2017SR305862	未发表

14	骏梦你瞅啥三国手机游戏软件	2017SR119924	未发表
15	骏梦暖暖小镇手机游戏软件	2016SR377243	未发表
16	骏梦凯蒂环球之旅手机游戏软件	2016SR305211	未发表
17	骏梦王权纷争手机游戏软件	2016SR258283	未发表
18	骏梦三国战纪群雄逐鹿手机游戏软件	2016SR243936	未发表
19	骏梦星梦学院手机游戏软件	2016SR207953	未发表
20	骏梦狂劈三国网页游戏软件	2016SR063421	未发表
21	醉三国网页游戏系统软件	2016SR063426	2010-12-10
22	骏梦仙境传说之复兴手机游戏软件	2016SR056103	未发表
23	骏梦万王之王手机游戏软件	2015SR236997	未发表
24	骏梦兵不厌诈手机游戏软件	2015SR228014	未发表
25	骏梦 HelloKitty 明星餐厅手机游戏软件	2015SR161272	未发表
26	骏梦古龙 Q 传游戏软件	2015SR121433	未发表
27	骏梦古龙群侠传之新传游戏软件	2015SR116766	未发表
28	骏梦仙境传说 RO: 守护永恒的爱游戏软件	2015SR091623	未发表
29	骏梦武动乾坤手机游戏软件	2015SR062195	未发表
30	骏梦古龙群侠传之古龙无双手机游戏软件	2015SR060031	未发表
31	骏梦霹雳图腾手机游戏软件	2015SR047006	未发表
32	骏梦不打不相识手机游戏软件	2015SR022756	未发表
33	骏梦蝶恋侠语手机版游戏软件	2014SR209061	未发表
34	骏梦英雄交锋手机版游戏软件	2014SR205945	未发表
35	骏梦创世联盟手机版游戏软件	2014SR205942	未发表
36	骏梦霹雳江湖手机游戏软件	2014SR182509	未发表
37	骏梦霹雳 Web 网页游戏软件	2014SR151945	未发表
38	骏梦古龙群侠传手机游戏软件	2014SR103286	未发表
39	骏梦创世联盟网页游戏软件	2014SR058472	未发表
40	骏梦狂扫三国网页游戏软件	2014SR058465	未发表
41	骏梦小小阿狸 2 SNS 网页社区游戏软件	2013SR052143	未发表
42	英雄交锋网页游戏软件	2012SR086436	未发表

43	骏梦仙境传说前传 ARPG 网页游戏软件	2012SR055417	未发表
44	小忍外传 网页游戏软件	2012SR036303	未发表
45	小小忍者 2 SNS 网页社区游戏系统软件	2011SR103673	未发表
46	小小阿狸社区网络游戏软件	2011SR084376	未发表
47	骏梦萌三国 SNS 网页社区游戏软件	2011SR084616	未发表
48	十字消除 SNS 网页社区游戏系统软件	2011SR084373	未发表
49	小小三国 SNS 网页游戏系统软件	2011SR069583	2011-08-30
50	蝶恋侠语网页游戏系统软件	2011SR004200	2010-06-13
51	小小忍者海外版网页游戏系统软件	2011SR004199	2010-07-13
52	小小忍者网页游戏系统软件	2010SR016795	2010-02-05

## 上海骏梦的作品著作权情况

序号	名称	类别	登记号	首次发表日期
1	萌萌	美术	国作登字-2012-F-00078969	2011-12-14

## ③上海骏统的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	骏统仙境 RO 传说游戏软件	2019SR1011529	未发表

## ④上海骏业的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	骏业百万三国志手机游戏软件	2016SR162262	未发表
2	骏业百万曹操传手机游戏软件	2016SR050325	未发表
3	骏业武动乾坤手机版游戏软件	2015SR281381	未发表
4	骏业武媚娘传奇手机游戏软件	2015SR065927	未发表
5	骏业秦时明月 SNS 网页社区游戏软件之手游版	2015SR038635	未发表
6	武媚娘传奇手机游戏软件	2015SR009569	未发表
7	骏业天天爱萌主手机游戏软件	2014SR185629	未发表
8	骏业秦时明月无双手机游戏软件	2014SR111735	未发表
9	骏业放开那貂蝉手机游戏软件	2014SR070303	未发表
10	骏业萌三国手机版游戏软件	2014SR038612	未发表
11	骏业秦时明月卡牌版手机游戏软件	2013SR104235	未发表

12	骏业秦时明月 Web 网页游戏软件	2013SR098060	未发表
13	骏业秦时明月 SNS 网页社区游戏软件	2013SR006473	未发表
14	骏业火影无双 SNS 网页社区游戏软件	2012SR022099	2012-03-03

## ⑤北京通畅的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	5G 通信覆盖检测系统	2020SR0539549	未发表
2	通信信号智能优化软件	2020SR0496784	未发表
3	5G 通信光缆接入系统	2020SR0499826	未发表
4	基站承重复核计算软件	2020SR0496910	未发表
5	基于 5G 的物联网管理系统	2020SR0496917	未发表
6	5G 宏蜂窝道路信号覆盖优化软件	2019SR1154849	2019-09-10
7	基站信号检测软件	2019SR1154841	2019-06-05
8	通信资源监控软件	2019SR1154942	2019-06-04
9	5G 通信光缆与现有光缆网网络优化系统	2019SR1154845	2019-09-10
10	基站组网设计系统	2019SR1154837	2019-06-10
11	地铁覆盖与测试系统	2016SR388927	2016-02-23
12	TD-LTE 高铁覆盖与测试系统	2016SR388931	2016-04-18
13	TD-LTE 平原农村覆盖与测试系统	2016SR389019	2016-04-18
14	居民小区场景 4G 网络室内外协同覆盖系统	2016SR388964	2016-03-07
15	高铁环境下的 LTE 网络优化系统	2016SR389024	2016-01-22
16	利用 MR 大数据提升 3G 用户感知系统	2016SR390337	2016-04-19
17	通信网络质量测试系统	2015SR243131	2015-06-08
18	移动通信网邻区规划系统	2015SR243129	2015-09-22
19	通信工程设计规划系统	2015SR242423	2015-04-14
20	通信工程设计绘图软件	2014SR125548	2013-06-20
21	通信网络优化测试系统	2014SR125549	2013-08-21
22	通信网络规划系统	2014SR125546	2013-07-24
23	通信工程勘察设计项目管理系统	2014SR125543	2013-04-19
24	通信工程设计概预算软件	2014SR125544	2013-05-15

25	通信网络质量评估系统	2014SR125551	2013-10-29
----	------------	--------------	------------

## ⑥福建欣辰的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	5G 高功耗布局与诊断系统	2021SR0021976	2020-11-09
2	基于 FDD-LTE 的地铁覆盖网络质量管控系统	2021SR0022223	2020-08-27
3	5G 网络宏基站覆盖规划系统	2021SR0022182	2020-10-21
4	基于 C-RAN 的移动城域网 5G 承载规划设计系统	2021SR0017593	2020-09-21
5	通信线路维护管理系统	2020SR0173243	2019-08-20
6	基于 FDD 物联网设计管理系统	2020SR0172465	2019-10-23
7	基于光纤的数字传输系统	2020SR0171267	2019-07-05
8	基于 MR 数据的农村 FDD900 网络覆盖规划系统	2020SR0172462	2019-05-16
9	基于 MIMO 错层安装技术室分覆盖系统	2020SR0173236	2019-03-07
10	地铁及站场 LTE 综合无线通信系统	2020SR0144046	2019-01-22
11	有线宽带接入接口管控平台	2020SR0142790	2018-09-06
12	通信工程设计流程管理系统	2020SR0144310	2018-11-06
13	TD-LTE 无线网络规划系统	2020SR0138652	2018-05-09
14	TD-LTE 干扰排查系统	2020SR0138648	2018-07-20
15	计算机技术开发软件	2018SR183159	未发表
16	计算机在线技术服务软件	2018SR184307	未发表
17	计算机网络系统集成管理系统	2018SR184287	未发表
18	计算机运维报障软件	2018SR183002	未发表
19	计算机网络安全管理系统	2018SR184282	未发表
20	计算机技术开发客户管理系统	2018SR179270	未发表
21	通信工程服务管理系统	2018SR180707	未发表
22	计算机远程控制管理软件	2018SR180620	未发表
23	计算机技术开发后台维护软件	2018SR179262	未发表
24	计算机技术咨询服务平台	2018SR179291	未发表
25	计算机技术咨询管理系统	2018SR180751	未发表
26	计算机网络系统集成设计施工管理平台	2018SR180613	未发表



27	计算机技术开发管理系统	2018SR180703	未发表
28	计算机运维管理系统	2018SR179226	未发表
29	无线射频模块定位软件	2018SR179342	未发表

## ⑦成都富春的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	高铁线路基站 5G 信号全面覆盖系统	2020SR1827302	2020-08-11
2	基于 5G 技术 NSA 锚点组网系统	2020SR1827093	2020-06-15
3	5G 网络承载能力测试系统	2020SR1810670	2020-05-14
4	5G 信号全面覆盖智慧边防管理系统	2020SR1810669	2020-08-26
5	5G 网络高频段无线通信采集测试系统	2020SR1797604	2020-04-30
6	基于 5G 网络的光学分布系统	2020SR1797598	2020-06-24
7	面向 5G 的 CRAN 场景下无线前传优化软件	2020SR1793440	2020-03-14
8	小微基站 5G 信号全面覆盖系统	2020SR1797655	2020-09-28
9	5G 网络室内深度覆盖系统	2020SR1797654	2020-07-22
10	基于 5G 技术的 NSA 网络组网系统	2020SR1793445	2020-04-11

## ⑧厦门富春的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	智慧城市大数据安全运维服务综合管理系统	2020SR0596532	2020-01-17

## ⑨福建中富数据的计算机软件著作权情况

序号	名称	登记号	首次发表日期
1	中富数据粮库智能化控制系统	2020SR1009951	2019-08-24
2	普罗大数据平台	2020SR0894252	2020-05-20
3	中富数据粮库粮情多参数综合数据分析系统	2020SR0709578	2020-03-27
4	中富数据粮库综合业务管理平台软件	2020SR0713866	2020-02-29
5	智能氮气监测与充氮气调系统	2020SR0713873	2020-04-09
6	中富数据Prometheus·普罗智能大数据分析处理软件	2020SR0709602	2020-03-13
7	多功能粮情监测控制系统	2020SR0160026	2019-12-20
8	粮食温湿度在线式测控系统	2020SR0159293	2019-12-06

9	安防监控智能化管理平台	2020SR0163340	2019-12-10
10	粮食虫害检测识别系统	2020SR0159877	2019-12-02
11	中富粮库散粮出库入库管理系统	2020SR0160120	2019-12-22
12	粮食行业自动化办公与协同系统	2020SR0159883	2019-12-07

### （七）销售和客户情况

报告期内，发行人向前五大客户的销售情况如下表所示：

#### 1. 2018 年前五大客户

客户名称	销售额（万元）	占主营业务收入比例
第一名	8,224.21	14.86%
第二名	7,424.42	13.42%
第三名	3,169.04	5.73%
第四名	3,113.21	5.63%
第五名	3,066.31	5.54%
<b>合 计</b>	<b>24,997.19</b>	<b>45.17%</b>

#### 2. 2019 年前五大客户

客户名称	销售额（万元）	占主营业务收入比例
第一名	9,641.07	20.72%
第二名	6,406.83	13.77%
第三名	3,298.82	7.09%
第四名	1,761.58	3.79%
第五名	1,516.99	3.26%
<b>合 计</b>	<b>22,625.29</b>	<b>48.62%</b>

#### 3. 2020 年前五大客户

客户名称	销售额（万元）	占主营业务收入比例
第一名	15,955.40	32.91%
第二名	3,679.42	7.59%

第三名	3,263.02	6.73%
第四名	2,557.32	5.28%
第五名	2,312.80	4.77%
合 计	<b>27,767.96</b>	<b>57.28%</b>

#### 4. 2021 年 1-6 月前五大客户

客户名称	销售额（万元）	占主营业务收入比例
第一名	11,233.39	57.93%
第二名	2,342.84	12.08%
第三名	797.79	4.11%
第四名	793.35	4.09%
第五名	553.19	2.85%
合 计	<b>15,720.56</b>	<b>81.07%</b>

#### （八）采购和供应商情况

报告期内，公司采购的内容主要为劳务成本、分成金等，公司向前五大供应商的采购情况如下表所示：

##### 1. 2018 年前五大供应商

供应商名称	采购额（万元）	占采购总额比例
第一名	1,944.81	7.99%
第二名	1,654.22	6.80%
第三名	1,293.03	5.31%
第四名	1,239.49	5.09%
第五名	888.87	3.65%
合 计	<b>7,020.42</b>	<b>28.85%</b>

##### 2. 2019 年前五大供应商

供应商名称	采购额（万元）	占采购总额比例
第一名	2,141.49	7.20%

第二名	1,756.68	5.91%
第三名	1,094.33	3.68%
第四名	1,077.14	3.62%
第五名	1,020.11	3.43%
<b>合 计</b>	<b>7,089.76</b>	<b>23.84%</b>

### 3. 2020 年前五大供应商

供应商名称	采购额（万元）	占采购总额比例
第一名	1,739.46	7.43%
第二名	1,399.25	5.97%
第三名	1,362.73	5.82%
第四名	1,155.31	4.93%
第五名	1,140.98	4.87%
<b>合 计</b>	<b>6,797.73</b>	<b>29.02%</b>

### 4. 2021 年 1-6 月前五大供应商

供应商名称	采购额（万元）	占采购总额比例
第一名	1,800.34	20.64%
第二名	1,380.49	15.82%
第三名	271.61	3.11%
第四名	255.82	2.93%
第五名	254.46	2.92%
<b>合 计</b>	<b>3,962.72</b>	<b>45.42%</b>

## 五、现有业务发展安排及未来发展战略

### （一）发行人发展战略

公司立足通信信息和移动游戏业务，通过内生发展和外延整合，致力于成为受人尊敬的通信信息及文化创意科技企业。

在通信信息板块，公司持续为通信运营商、政企类客户提供通信网络规划设计、网络优化、系统集成及通信技术咨询等专业化、一体化服务；同时，公司作为智慧城市的数字赋能者，现阶段公司充分受益于5G通信的浪潮，5G大规模建设使得公司网络规划、工程施工服务已率先起量。公司将抓住以5G为基础的新基建契机，积极把“数字福建”模式复制推广全国各地。在智慧城市等领域上，后续有望持续提升业务规模，成为公司新的业绩增长点。

在移动游戏板块，发挥IP运营及出海成功的经验，打造小而美和大而强的产品，提升行业影响力，同时为公司新业务拓展提供现金流支持。公司移动游戏业务坚持“精品游戏+知名IP”战略，已成功实现多款IP的改编和商业化运营。未来公司计划通过多种渠道融资，加大对移动游戏业务的投入，持续提升业务规模和行业地位。公司一方面将对存量游戏进行版本更新，延长产品的生命周期；另一方面将积极获取更多知名IP授权，不断提升自主研发和内容创新能力，持续开发多题材、多玩法、多类型的游戏，拓展公司多元化产品矩阵，满足不同玩家的游戏需求。公司坚持全球化发展战略，阶段性重点开拓海外市场。

## （二）具体规划

### 1、通信信息板块：抓住“5G+新基建”等新兴机会

一是加强市场资源拓展，提升团队运营能力，逐步从生产型企业向市场型企业转变；二是加强精细化管理，力争实现降本增效；三是以规划设计、集成服务为基础业务，继续发挥与行业上游央企及省内国企的合作优势，承接新基建的信息化、数字化业务，扩大业务规模量级，创新业务机会，逐步将通信信息业务从项目型培育转换为持续运营型业务，为公司业务长期稳定增长提供保障及扩大收益规模。

### 2、移动游戏板块：加大研发投入，深化和头部发行商的合作

一是加快推进自研产品的研发进度和市场投放，公司自研产品《仙境传说RO：新世代的诞生》已上线东南亚地区，对下个地区版本进行研发储备，并在国内外陆续推出《梦幻龙族》、《仙境传说RO：复兴H5》（新版本）等游戏产品；二是深化与头部发行商的合作，在新产品立项、研发、IP运营、项目投资等方面加强联动；三是进行前瞻性分析，提前布局IP，储备自研IP能力，兼顾小而美和大而强的产品布局，形成竞争优势。

### 3、产品扬帆出海，进一步拓展海外市场

中国游戏“走出去”是文化走出去的重要方向，随着中国国际影响力的不断提升，承载中国文化元素的游戏产品也日益受到海外玩家的青睐。作为新的文化符号和载体，中国游戏海外出口保持增长，市场覆盖区域继续扩大，产品类型更加多元。

在进一步提升游戏的内容品质、技术含量、文化内涵的基础上，公司将继续积极开拓海外游戏市场，将公司游戏产品在包括中国大陆、港澳台地区、东南亚地区、日韩地区、欧美地区等不同国家和地区上线，同时在各个国家和地区配备负责游戏本土化的运营人员，有针对性的进行游戏内容更新，延长游戏产品寿命，提高游戏产品收益，持续向海外输送高品质的中国游戏。

## 六、行政处罚情况

报告期内，发行人及其控股子公司不存在因违反法律、行政法规、规章受到重大行政处罚的情形。

## 七、未决诉讼、仲裁等事项

截至本募集说明书签署日，发行人及其控股子公司尚未了结（尚未审结或尚在执行程序中）的金额在 100 万元以上的诉讼情况如下：

### （一）发行人诉上海力珩投资中心（有限合伙）、上海力群创业投资有限公司、许斌合同纠纷案

2019 年 10 月 9 日，发行人诉上海力珩、上海力群、许斌股权转让纠纷一案由上海市嘉定区人民法院立案受理（案号：（2019）沪 0114 号民初第 20349 号），发行人请求各被告共同承担 5,285,718 元差额补足款项及违约金等。发行人因与上海力珩签署了《富春通信股份有限公司发行股份及支付现金购买上海骏梦网络科技有限公司股权之协议》，上海骏梦在履行上述协议过程中产生了上海骏梦对上海触控科技发展有限公司、成都触控科技有限公司、北京触控科技有限公司（以下统称“触控科技”）的应收账款债权及上海骏梦对上海丝芭文化传媒集团有限公司（以下统称“丝芭传媒”）的应收账款债权。发行人与上海力珩签署了关于触控科技应收款债权的协议书和关于丝芭传媒应收款债权的协议书，由上海力珩

等协议各方对上海骏梦对触控科技截至 2017 年 12 月 31 日享有的债权（包括对触控科技享有的 2,952.51 万元游戏分成款及 514.15 万元广告费预付款的债权）及上海骏梦对丝芭传媒截至 2017 年 12 月 31 日享有的 551.87 万元预付最低分成保障金的债权承担差额补足责任。上海市嘉定区人民法院于 2019 年 12 月 13 日作出判决，上海力珩、上海力群应承担 5,285,718 元差额补足款及相应资金占用费。发行人于判决生效后向上海市嘉定区人民法院申请强制执行（案号为（2020）沪 0114 执 3972 号），并申请嘉定法院参与分配济南市中级人民法院拍卖上海力珩财产所得款项，后上海市嘉定区人民法院于 2020 年 7 月 30 日作出执行裁定书，裁定除济南中院分配款项外，上海力珩、上海力群无其他财产故终结本次执行程序。上海骏梦于 2021 年 2 月 24 日取得上海市嘉定区人民法院拨付的 2,387,368.22 元执行分配款项。

## （二）发行人诉范平、邱晓霞、付鹏股权转让合同纠纷案

发行人诉范平、邱晓霞、付鹏股权转让合同纠纷案由福州市中级人民法院于 2020 年 7 月 13 日立案受理[案号为（2020）闽 01 民初 1036 号]，发行人诉请范平、邱晓霞、付鹏分别向发行人现金补偿 123,236,843.77 元人民币、52,455,103.06 元人民币、41,964,082.45 元人民币，返还发行人已分配的利润 585,123.77 元人民币、233,836.55 元人民币、179,684.96 元人民币，要求邱晓霞、付鹏因所持股份不足以注销的部分转现金补偿 3,559,993.21 元人民币、4,423,515.23 元人民币，并要求范平、邱晓霞、付鹏承担逾期支付现金补偿、已分配利润、股份转现金补偿的违约金 5,540,290.12 元、2,368,755.06 元、1,991,682.68 元（以日万分之六九五八计算违约金暂计至 2020 年 7 月 13 日止，应计至三位被告全部还清补偿金额之日止）。发行人与范平、邱晓霞、付鹏等于 2016 年 12 月 6 日签署了《富春通信股份有限公司支付现金购买成都摩奇卡卡科技有限责任公司股权之协议》，约定由发行人向范平、邱晓霞、付鹏等以支付现金的方式购买摩奇卡卡 100% 股权，同时范平、邱晓霞、付鹏向发行人承诺摩奇卡卡 2016 年度至 2019 年度净利润（扣除非经常性损益）分别不低于 6,300 万元、7,900 万元、9,900 万元和 11,450 万元，并就业绩未达标的情况约定了相应的业绩补偿方式及资产减值补偿方式。经审计的摩奇卡卡 2016 年至 2019 年度累计完成承诺业绩 14,328.61 万元（其中 2016 年度 6,507.02 万元，2017 年度 7,025.91 万元，2018 年度 3,152.34 万元、2019 年

度-2,356.66 万元），2016 年至 2019 年度累计未完成承诺业绩 21,221.39 万元。发行人于起诉同时向法院提交财产保全申请[案号：（2020）闽 01 财保 61 号]，法院裁定共查封范平、邱晓霞、付鹏 5000 万元财产，法院于 2020 年 10 月 21 日作出（2020）闽 01 执保 191 号《财产保全情况告知书》，告知查封情况，查封财产总额不足 5000 万元。发行人于 2020 年 11 月 4 日向法院提交增加诉讼请求申请书，请求法院判决范平、邱晓霞、付鹏分别向发行人偿付 2018 年业绩补偿款 694,670.40 元人民币、2,465,579.18 元人民币、1,972,494.90 元人民币，并承担逾期支付现金补偿、已分配利润的违约金 3,656.74 元、12,978.81 元、10,383.21 元（以日万分之六点五八计算违约金暂计至 2020 年 11 月 4 日止，应计至三位被告全部还清补偿金额之日止），并分别承担相关税费 54,558.96 元、23,222.73 元、18,578.18 元。范平、邱晓霞、付鹏于 2021 年 1 月 15 日反诉发行人，要求发行人支付违约金 2,590,374.46 元。范平、邱晓霞、付鹏反诉认为发行人已支付的摩奇卡卡股权转让款 4.4 亿元、2.2 亿元及第三期转让款均存在延迟支付的情形故反诉要求发行人支付相应违约金。本案本诉及反诉合并审理，福建省福州市中级人民法院已于 2021 年 7 月 16 日作出（2020）闽 01 民初 1036 号判决书，判决如下：1.范平、邱晓霞、付鹏应分别向富春股份支付 2019 年业绩现金补偿、返还已分配利润、股份补偿不足转现金补偿款 123,821,967.54 元、56,248,932.82 元、46,567,282.64 元及违约金；2.范平、邱晓霞、付鹏应分别向富春股份支付 2018 年业绩现金补偿、返还已分配利润款 694,670.40 元、2,465,579.18 元、1,972,494.90 元及违约金；3.范平、邱晓霞、付鹏应分别向富春股份支付垫付的税费 54,558.96 元、23,222.73 元、18,578.18 元；4.反诉被告富春股份应分别向反诉原告范平、邱晓霞、付鹏支付逾期付款资金占用费 1,378,200.90 元、421,090.39 元、276,423.87 元。截至本募集说明书出具日，范平、邱晓霞、付鹏未上诉，该案已申请强制执行，现处于执行和解过程中。

### （三）发行人诉深圳微星星科技股份有限公司、廖宇成、王敏娥、王亮、广州哲惠投资咨询有限公司、陈少玲、蔡东青公司增资纠纷案

发行人诉深圳微星星科技股份有限公司、廖宇成、王敏娥、王亮、广州哲惠投资咨询有限公司、陈少玲、蔡东青公司增资纠纷案于 2019 年 9 月 19 日由深圳市南山区人民法院立案受理[（2019）粤 0305 民初 24494 号]，发行人诉请各被



告连带返还发行人投资款 1500 万元及利息，庭审中变更诉请为要求各被告回购发行人持有的微星星 15% 股权并支付 1500 万元投资款及利息。发行人与各位被告于 2016 年 1 月 8 日签署《增资入股协议》，发行人向微星星增资 1500 万元持有微星星 15% 股权。发行人起诉认为被告多次出现违约情形，包括承诺两年业绩均未完成、侵犯发行人知情权及经营管理权，违反竞业承诺另行设立深圳星愿科技有限公司等。法院判决认为增资入股协议未约定微星星原股东承担连带责任担保、微星星尚未完成减资故返还投资款条件不成就、因发行人未提交证据证明向被告提出过股份补偿主张故返还投资款条件不成就，故法院于 2020 年 10 月 26 日作出民事判决书，驳回发行人全部诉讼请求。发行人已于 2020 年 11 月 30 日提起上诉，请求撤销原审判决，该案现已开庭，但尚未判决。

#### **（四）发行人诉北京中联百文文化传媒有限公司、郑冰容、邵雪城、李安波增资合同纠纷案**

发行人于 2019 年 8 月 22 日向中国国际经济贸易仲裁委员会提请仲裁申请，案号为（2020）中国贸仲京裁字第 0431 号，申请郑冰容、邵雪城、李安波共同承担业绩补偿款 29,905,426.5 元及每日千分之一的罚息，中联百文对其承担连带偿还责任，各被申请人另共同承担律师费、保全费等 43.3 万元。发行人与中联百文、郑冰容、邵雪城、李安波等签订《增资扩股协议》，约定发行人向中联百文增资 2000 万元并持有 8% 股权，并约定 2016 年至 2018 年的净利润不少于 2000 万元、3000 万元、5000 万元，中联百文于 2016 年、2017 年的净利润分别为 -263,658.99 元、-2,858,502.16 元，2018 年因各被申请不配合导致无法进行审计。中国国际经济贸易仲裁委员会于 2020 年 3 月 27 日作出仲裁裁决，裁定郑冰容、邵雪城、李安波共同承担业绩补偿款 29,905,426.48 元、1,395,586.57 元（按年 24% 利率）罚息，中联百文承担连带赔偿责任，各被申请人共同承担律师费、保全费等 43.3 万元。仲裁裁决生效后，发行人向北京市第一中级人民法院申请强制执行[案号：（2020）京 01 执 553 号]，执行过程中将邵雪城的个人独资企业上海邵雪城影视文化工作室追加为被执行人。北京市第一中级人民法院于 2020 年 12 月 25 日作出执行裁定，裁定因无财产可供执行故终结本次裁定。发行人于 2021 年 1 月向北京市第一中级人民法院申请恢复执行，拍卖被执行人李安波名下房产，现尚处于执行阶段。

### （五）上海骏梦与成都卓然天成科技有限公司知识产权合同纠纷诉讼案

发行人子公司上海骏梦于 2019 年 8 月 1 日向成都市中级人民法院起诉卓然天成，法院于 2019 年 8 月 7 日立案[(2019)川 01 民初 4645 号]。上海骏梦诉请卓然天成支付分成款 2,181,795.14 元及逾期付款利息、公证费 10,000 元等。上海骏梦与卓然天成于 2016 年 11 月 1 日签订了《联运合作协议》，上海骏梦依约履行了义务且在每个结算周期向卓然天成发出对账单，并提供正式发票，卓然天成则未按约履行付款义务，上海骏梦多次催要无果后向法院起诉，法院于 2020 年 12 月 16 日作出如下判决，卓然天成应向上海骏梦支付分成款共计 2,135,962.12 元及资金占用利息、支付公证费 7,000 元。判决于 2021 年 4 月 12 日生效。截至本募集说明书出具日，该案件已申请强制执行[案号为 (2021)川 0191 执 5989 号]。

除上述尚未了结的诉讼或仲裁标的金额达到 100 万元以上的民事诉讼和仲裁案件外，发行人及其子公司目前不存在其他尚未了结的或者可以预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件。

## 八、财务性投资情况

### （一）关于财务性投资和类金融业务的认定标准及相关规定

#### 1、《发行监管问答》的相关规定

根据中国证监会于 2020 年 2 月发布的中国证监会《发行监管问答关于引导规范上市公司融资行为的监管要求（修订版）》相关规定：上市公司申请再融资时，除金融类企业外，原则上最近一期末不得存在持有金额较大、期限较长的交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人款项、委托理财等财务性投资的情形。

#### 2、《关于上市公司监管指引第 2 号有关财务性投资认定的问答》

根据中国证监会 2016 年 3 月 4 日发布的《关于上市公司监管指引第 2 号有关财务性投资认定的问答》，财务性投资包括以下情形：（1）《上市公司监管指引第 2 号上市公司募集资金管理和使用的监管要求》中明确的持有交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人、委托理财等；（2）对于上市公司投资于

产业基金以及其他类似基金或产品的，同时属于以下情形的：上市公司为有限合伙人或其投资身份类似于有限合伙人，不具有该基金（产品）的实际管理权或控制权；上市公司以获取该基金（产品）或其投资项目的投资收益为主要目的。

### 3、《深圳证券交易所创业板上市公司证券发行上市审核问答》的相关规定

（1）财务性投资的类型包括不限于：类金融；投资产业基金、并购基金；拆借资金；委托贷款；以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资；购买收益波动大且风险较高的金融产品；非金融企业投资金融业务等。

（2）围绕产业链上下游以获取技术、原料或渠道为目的的产业投资，以收购或整合为目的的并购投资，以拓展客户、渠道为目的的委托贷款，如符合公司主营业务及战略发展方向，不界定为财务性投资。

（3）金额较大指的是，公司已持有和拟持有的财务性投资金额超过公司合并报表归属于母公司净资产的 30%（不包含对类金融业务的投资金额）。

（4）本次发行董事会决议日前六个月至本次发行前新投入和拟投入的财务性投资金额应从本次募集资金总额中扣除。

### 4、类金融业务

根据中国证监会《再融资业务若干问题解答》（2020 年 6 月修订）的规定：“除人民银行、银保监会、证监会批准从事金融业务的持牌机构为金融机构外，其他从事金融活动的机构均为类金融机构。类金融业务包括但不限于：融资租赁、商业保理和小贷业务等。”

根据《深圳证券交易所创业板上市公司证券发行上市审核问答》的规定：

“（一）除人民银行、银保监会、证监会批准从事金融业务的持牌机构为金融机构外，其他从事金融活动的机构均为类金融机构。类金融业务包括但不限于：融资租赁、商业保理和小贷业务等。

（二）发行人不得将募集资金直接或变相用于类金融业务。对于虽包括类金融业务，但类金融业务收入、利润占比均低于 30%，且符合下列条件后可推进审核工作：

1.本次发行董事会决议日前六个月至本次发行前新投入和拟投入类金融业务的金额（包括增资、借款等各种形式的资金投入）应从本次募集资金总额中扣除。

2.公司承诺在本次募集资金使用完毕前或募集资金到位 36 个月内，不再新增对类金融业务的资金投入（包含增资、借款等各种形式的资金投入）。

（三）与公司主营业务发展密切相关，符合业态所需、行业发展惯例及产业政策的融资租赁、商业保理及供应链金融，暂不纳入类金融计算口径。发行人应结合融资租赁、商业保理以及供应链金融的具体经营内容、服务对象、盈利来源，以及上述业务与公司主营业务或主要产品之间的关系，论证说明该业务是否有利于服务实体经济，是否属于行业发展所需或符合行业惯例。”

## （二）自本次发行董事会决议日前六个月至今，公司实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况

自本次发行董事会决议日前六个月至本募集说明书出具之日，发行人实施或拟实施的财务性投资及类金融业务的具体情况如下：

### 1、类金融业务

自本次发行相关董事会决议日前六个月至本募集说明书出具之日，公司不存在融资租赁、商业保理和小贷业务等类金融业务。

### 2、设立或投资产业基金、并购基金

自本次发行相关董事会决议日前六个月至本募集说明书出具之日，公司不存在投资产业基金、并购基金的情形。

### 3、拆借资金

自本次发行相关董事会决议日前六个月至本募集说明书出具之日，公司不存在对外拆借资金的情形。

### 4、委托贷款

自本次发行相关董事会决议日前六个月至本募集说明书出具之日，公司不存

在委托贷款的情形。

#### 5、以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资

公司集团内不存在财务公司，自本次发行董事会决议日前六个月起至本募集说明书出具之日，公司不存在以超过集团持股比例向集团财务公司出资或增资情形。

#### 6、购买收益波动大且风险较高的金融产品

自本次发行董事会决议日前六个月起至本募集说明书出具之日，公司不存在使用闲置资金购买收益波动大且风险较高的金融产品的情形。

#### 7、非金融企业投资金融业务

自本次发行董事会决议日前六个月起至本募集说明书出具之日，公司不存在投资金融业务的情形。

#### 8、公司拟实施的财务性投资的具体情况

截至本募集说明书出具之日，公司不存在拟实施财务性投资的相关安排。

#### 9、结论

自本次发行董事会决议日前六个月起至本募集说明书出具之日，公司不存在财务性投资的情况。

#### （三）最近一期末是否存在持有金额较大的财务性投资情形

按照企业会计准则及相关规定，截至 2021 年 6 月末，发行人涉及核算财务性投资的财务报表科目具体列示如下：

单位：万元

项目	2021 年 6 月末账面价值	属于财务性投资金额
交易性金融资产	4,748.56	4,748.56
其他应收款	12,237.33	-
其他流动资产	7,311.46	-
其他权益工具投资	-	-

项目	2021年6月末账面价值	属于财务性投资金额
其他非流动金融资产	300.00	300.00
长期股权投资	16,028.58	2,740.34
<b>合计</b>		<b>7,788.90</b>
归属于母公司所有者权益		46,709.57
<b>财务性投资金额占比</b>		<b>16.68%</b>

公司可能涉及财务性投资的各财务报表科目具体分析如下：

### 1、交易性金融资产

截至2021年6月30日，公司交易性金融资产列示如下：

单位：万元

被投资方	期末价值	是否为财务性投资	最近一次投资时间
东阳留白影视文化有限公司	4,748.56	是	2017.1
美载（厦门）网络科技有限公司	0.00	是	2016.7
<b>合计</b>	<b>4,748.56</b>	-	-

东阳留白影视文化有限公司是一家开发台网联动剧和超级网剧的公司。2016年，东阳留白影视文化有限公司先后完成了三轮融资，富春股份参与了第三轮融资，投资3,520.00万元，持股5.1756%。投资后富春股份转让部分股权且东阳留白影视文化有限公司经过多轮融资后，公司持股比例下降至3.4839%。由于公司持股比例低于5%，不再享有派驻董事权利，故而将所持东阳留白影视文化有限公司股份整体按照公允价值列入交易性金融资产计量。2018年，基于公司发展战略要求，公司拟逐步处置东阳留白影视文化有限公司股权，因此该投资属于财务性投资。

美载（厦门）网络科技有限公司是一家主要从事网络广告的设计、制作和发布的互联网广告公司，2016年7月，公司投资90万元，持股15%，投资后美载网络业绩持续下滑，特别自2020年以来受疫情影响，美载网络已无法正常开展经营，公司根据未来现金流确认公允价值为0元，全额确认了投资亏损，因此该投资属于财务性投资。

## 2、其他应收款

截至 2021 年 6 月 30 日，公司其他应收款账面根据款项性质分类如下：

单位：万元

款项性质	账面余额	坏账准备	账面价值
往来款	145.62	13.16	132.46
保证金、押金及备用金	982.53	9.86	972.67
业绩补偿款	26,140.91	15,198.71	10,942.20
股权处置款	900.00	710.00	190.00
<b>合计</b>	<b>28,169.06</b>	<b>15,931.73</b>	<b>12,237.33</b>

公司其他应收款主要为往来款，保证金、押金及备用金、业绩补偿款和股权处置款，均不涉及财务性投资。

## 3、其他流动资产

截至 2021 年 6 月 30 日，公司其他流动资产按类别列示如下：

项目	金额（万元）
待抵扣进项税	1,372.33
以抵销后净额列示的所得税预缴税额	2,187.91
质押定期存单	3,562.94
合同资产中的增值税	130.25
使用权资产的待抵扣增值税	58.04
<b>合计</b>	<b>7,311.46</b>

公司其他流动资产主要系质押定期存单、待抵扣进项税和预缴所得税，不存在财务性投资。

## 4、其他非流动金融资产

截至 2021 年 6 月 30 日，公司其他非流动资产具体情况如下：

被投资方	账面价值（万元）	是否为财务性投资	最近一次投资时间
深圳微星星科技股份有限公司	300.00	是	2016.1

被投资方	账面价值（万元）	是否为财务性投资	最近一次投资时间
合计	300.00	-	-

深圳微星星科技股份有限公司主要从事文化演出活动策划，2016年1月，公司对深圳微星星科技股份有限公司增资入股15%，投资后由于微星星承诺的业绩未达成触发股份补偿，公司于2019年9月向广东省深圳市南山区法院提起诉讼。2020年双方达成和解协议，2020年8月公司以0.75元受让创始人廖宇成10.5%的微星星股权。截至报告期末，公司持有微星星25.50%的股权，期末投资价值300万元。公司虽然持有微星星25.50%的股权，但由于在实际经营过程中产生的各种情况，对微星星不具有控制、共同控制或重大影响，根据新金融工具准则将该权益工具投资分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。该投资未能与公司形成有效协同，公司基于谨慎性原则将其认定为财务性投资。

## 5、长期股权投资

截至2021年6月30日，公司长期股权投资列示如下：

被投资方	期末价值（万元）	是否为财务性投资	最近一次投资时间
国信优易数据股份有限公司	5,940.37	否	2016.9
福州畅读信息科技有限公司	1,983.39	是	2015.7
北京中联百文文化传媒有限公司	142.52	是	2016.6
广西华南通信股份有限公司	552.01	是	2015.12
成都海科时代科技有限责任公司	62.42	是	2014.5
上海游碧信息科技有限公司	360.74	否	2018.8
上海盖姆艾尔网络科技有限公司	6,987.13	否	2021.2
合计	16,028.58	-	-

### （1）不属于财务性投资项目的相关分析

#### ①国信优易数据股份有限公司

国信优易数据股份有限公司是由国家信息中心于2015年发起成立的科技平台型企业，拥有大数据、人工智能、区块链和物联网等新一代技术，致力于以数据资源和技术创新为驱动力，打造大数据产业生态，通过构建以数字操作系统为



核心的数字城市、数字政府、数字企业和优易数据网四大产品线，为客户提供全面的数字化和智能化服务。发行人在通信信息领域方面，是一家综合解决方案服务提供商，为通信运营商、政企类客户提供通信网络规划设计、网络优化、系统集成及通信技术咨询等专业化、一体化服务；同时，发行人作为智慧城市的数字赋能者，抓住以 5G 为基础的新基建契机，积极将“数字福建”模式复制推广全国各地。两者在智慧城市、数字城市业务方面具有相通之处。

子公司中富数据主要致力于精耕细分行业、细分技术的研发和基于新技术的新应用推广，拥有一支优秀的物联网及大数据技术交付团队。公司投资国信优易有利于加强与子公司中富数据的合作，双方通过技术、渠道、客户货源合作，有利于开拓市场，提高技术服务水平，从而增强公司的整体实力，进一步发展公司信息技术服务业务。

综上所述，公司对国信优易数据股份有限公司的投资有利于发展公司的通信业务，开拓公司智慧城市等业务，与公司主业一致并形成协同效应，因此不属于财务性投资。

#### ②上海游碧信息科技有限公司

2018 年 8 月，公司全资子公司上海骏梦出资 500 万元投资上海游碧信息科技有限公司持股 17.86%，上海游碧主要从事游戏与网络技术的开发，具有较强的研发能力，能够与公司业务形成有效协同，因此，不属于财务性投资。

#### ③上海盖姆艾尔网络科技有限公司

2021 年 2 月，公司以 7,000 万元，投资上海盖姆艾尔网络科技有限公司，持股 10%，该公司主要从事手机游戏的研发和技术服务业务。本次共同投资方为北京量子跃动科技有限公司，北京量子跃动科技有限公司主要从事游戏发行运营业务，其自身及关联方北京朝夕光年信息技术有限公司在 IP 储备、游戏发行运营等方面具备领先优势，公司在 IP 运营、研发团队建设等方面有长期经验积累，本次共同投资有助于公司实现在游戏业务上面的规模效应，增强公司游戏业务的整体实力，与公司游戏业务形成协同效应，因此，该项投资不属于财务性投资。

### （2）属于财务性投资项目的相关分析

#### ①福州畅读信息科技有限公司

2019年9月，公司与福州畅富科技合伙企业（有限合伙）签订《福州畅读信息科技有限公司股权转让协议》，公司将其持有的福州畅读信息科技有限公司20.77%的股权以2,928.20万元转让给福州畅富，股权转让款在2019年10月至2022年7月期间分期支付给本公司，并按年收取10%利息。截至2021年6月30日公司累计收到股权转让款1,500.00万元，股权依据所收到的款项分批陆续进行变更，公司按实际所持有的股权比例享有股东权利。截止2021年6月30日，公司持有的6%股权已办理工商变更登记。股权转让全部完成后，公司将不再持有福州畅读信息科技有限公司股权，福州畅读信息科技有限公司将不再产生主业协同效应，因此认定其为财务性投资。

#### ②北京中联百文文化传媒有限公司

2016年6月，公司投资北京中联百文文化传媒有限公司主要原因为中联百文签约作家唐七公子（吉琴琴），唐七公子（吉琴琴）主要作品包括《三生三世十里桃花》等知名作品，中联百文公司全权代理吉琴琴所有作品版权以及衍生版权的商业运作、品牌开发等，因此参股中联百文将有利于公司获得优质IP授权。但投资后2019年中联百文与吉琴琴（唐七公子）产生合同纠纷，随后双方解除经纪合同，解除经纪合同后中联百文业绩持续下滑，为此，公司以中联百文未能在对赌期内完成业绩承诺向中国国际经济贸易仲裁委员会申请仲裁，截至目前该投资未能与公司形成有效协同，公司基于谨慎性原则将其认定为财务性投资。

#### ③广西华南通信股份有限公司

广西华南通信股份有限公司是一家致力于提供专业的通信网络建设解决方案的技术服务商，公司主要为国内各大通信运营商、通信设计院及政企客户提供通信工程设计及通信工程施工等通信网络技术服务。2020年4月，公司与党红飞、梁岳汉、刘建梅、韦林昌和崔涛（以下简称“受让方”）签订《广西华南通信股份有限公司股权转让补充协议》，由受让方在2020年12月至2022年6月期间以支付378.83万元股权转让款和支付134.52万违约金的方式分期受让本公司持股的广西华南通信股份有限公司99万股股权，广西华南通信股份有限公司股权目前处于处置阶段，未能与公司形成有效协同，公司基于谨慎性原则将其认定为财务性投资。

#### ④成都海科时代科技有限责任公司

2020 年末，公司依据成都海科时代科技有限责任公司经营现状，判断公司所持海科时代 30% 股权存在减值情形，按期末所持净资产比例计提减值准备，未能与公司形成有效协同，公司基于谨慎性原则将其认定为财务性投资。

综上，截至 2021 年 6 月 30 日，发行人交易性金融资产、其他应收款、其他非流动金融资产及长期股权投资中属于财务性投资的金额为 7,788.90 万元，占 2021 年 6 月 30 日归属于母公司所有者权益的比例为 16.68%。发行人不存在最近一期末持有金额较大、期限较长的交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人款项、委托理财等财务性投资的情形。

## 第二节 本次证券发行概要

### 一、本次发行的背景和目的

#### （一）本次向特定对象发行的背景

##### 1、国家政策指引行业方向

游戏产业是社会主义文化事业的重要组成部分，在注重社会效益和未成年人保护工作，注重精品化建设、文化内涵和科技赋能的前提下，我国游戏产业规模保持高速增长，自主研发能力不断提升，海外市场拓展步伐明显加快，产品形态和经营模式日益丰富。国家陆续出台相关产业政策，引导和扶持具有研发能力的国内游戏厂商，鼓励弘扬民族精神、体现民族文化与正能量，中国游戏产业呈现出健康、繁荣、多元的发展态势。

从“十三五”开始，国家相关监管部门推出了若干项政策，以引导及鼓励游戏、动漫等行业的发展，并采取多项措施，规范各文化产业的监管。《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》提出培育一批具有较强品牌影响力和国际竞争力的骨干游戏企业，创作生产一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，推进游戏产业结构升级，推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展。

在地方上，国内各地区依据各自的地缘优势和地方特色，聚焦区域产业发展，游戏开发和制作呈现出新景象。如北京立足产业全局，大力推动“一都五中心”建设工作，构建网络游戏发展的产业新格局；上海依托经济优势，着力打造中国“电竞之都”的产业标签，在组织电竞联赛、游戏解说方面取得了较快发展，孵化了一批有实力、有技术、有品牌的游戏企业。此外，越来越多的地方都在响应国家有关文化产业的政策号召，向以游戏为代表的数字内容产业发力，制订相应的城市游戏产业发展规划。

在引导和鼓励游戏产业发展的同时，国家对游戏行业的监管也不断完善和加强，包括对网络游戏违法违规行为和不良内容进行整治，开展了网络游戏总量调控工作，控制游戏上网总数量，明确要求网络游戏用户实名注册制度，严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长，规范向未成年人提供付费服务等，有效遏制

未成年人沉迷网络游戏、过度消费等行为。游戏版号的总量控制政策提高了游戏行业门槛，长期看有助于行业健康发展和游戏产品质量的提升，同时也推动了国内游戏公司加速拓展海外业务。

综上，国家相关法律法规和产业政策将推动移动网络游戏行业的持续健康发展。

## 2、移动游戏行业增速明显

2020 年受疫情影响，线上娱乐得以提振，其中移动游戏行业增速明显。移动游戏得益于其广泛的受众规模和碎片化娱乐的特征，市场规模遥遥领先于其他平台类别的游戏。2020 年，中国移动游戏市场实际销售收入持续上升，客户端游戏市场和网页游戏市场继续萎缩，实际销售收入和市场占比下降较为明显。客户端游戏市场处于存量竞争阶段，发展速度放缓，但由于端游的用户往往经验丰富、游戏忠诚度较高、且付费习惯稳定，所以端游未来仍将稳定占据一定的市场份额。网页游戏近年来受到移动游戏市场的冲击，相关企业纷纷将旗下页游改编为手游，页游的市场份额逐年下降。根据中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院联合发布的《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年，中国移动游戏市场实际销售收入 2,096.76 亿元，比 2019 年增加了 515.65 亿元，同比增长 32.61%。从版号发放情况来看，2020 年共发放国产网络游戏版号 1,308 款，其中 1,222 款为移动游戏，占比约为 93.43%。此外，2020 年共发放进口网络游戏版号 97 款。

## 3、精品 IP 已成为构筑竞争壁垒的重要手段

从游戏行业的发展历史可以看出，头部游戏公司收入贡献的核心主要源自旗下数款经典 IP 以及其衍生出来的产品，知名 IP 的运营年限也较长。IP 的孵化、获取与持续运营能力，是一家游戏公司稳定运营和持续获取现金流的关键所在。IP 的孵化培养有赖于持续、长期的研发投入，通过优质的产品逐步建立起口碑。尽管国内游戏公司在产品研发投入不断增加，研发周期拉长，但目前国内游戏公司 IP 自主孵化相对较少，多为外部授权。目前经典游戏 IP 的获取较为不易，储备精品 IP 已经成为游戏公司构筑市场竞争壁垒的重要手段。

## （二）本次向特定对象发行的目的

### 1、游戏加持主业，双轮驱动业绩发展

公司是一家从事“通信信息+移动游戏”的双主业企业。在通信信息领域，公司为通信运营商、政企类客户提供通信网络规划设计、网络优化、系统集成及通信技术咨询等专业化、一体化服务；同时逐步拓展智慧城市相关业务，积极参与新基础设施建设。在通信信息服务业务稳定发展后，公司开始进入市场空间巨大的游戏领域，并通过全资收购上海骏梦等游戏公司开启了游戏业务板块。早期阶段，公司业务覆盖了网络文学、作家经纪业务、动漫、影视制作、粉丝价值运营等泛文化产业服务。随着手游时代的到来，公司瞄准手游庞大的市场空间，专注进行手游的开发以及精品IP运营，先后在国内成功上线了《秦时明月mobile》、《仙境传说RO：守护永恒的爱》等产品。2016年公司开始加速全球战略布局，对优质游戏在港澳台、越南、泰国、韩国等不同区域均进行了海外市场的拓展发行，扩大受众群体及收益规模。通过本次发行，有利于公司主业的进一步发展和业绩提升。

### 2、坚守精品品质，丰富游戏种类

公司移动游戏业务坚持“精品游戏+知名IP”战略，先后推出过《萌三国》、《新仙剑奇侠传Online》等取得成功的网络游戏，以及《秦时明月mobile》、《霹雳江湖》、《仙境传说RO》系列等流水表现优秀的手机网络游戏，涵盖了角色扮演、回合制等不同游戏玩法和玄幻、武侠、三国、北欧神话等不同题材的游戏。其中《仙境传说RO：守护永恒的爱》自2017年上线，海内外成绩斐然。公司全力打造的重点游戏《仙境传说RO：新世代的诞生》于2020年10月上线港澳台地区，取得优异成绩；《仙境传说RO：爱如初见》于2020年7月上线韩国地区，流水表现良好。通过本次发行，公司一方面将持续开发多题材、多玩法的游戏以保持存量产品的新鲜度，满足不同玩家的游戏需求，另一方面也将积极探索新的游戏领域，拓展公司多元化产品矩阵，丰富公司游戏品类。

### 3、产品扬帆出海，进一步拓展海外市场

中国游戏“走出去”依然是文化走出去的重要方向，是头部企业发展的重要布局，是中小企业发展的重要手段。随着中国国际影响力的不断提升，承载中国

文化元素的游戏产品也日益受到海外玩家的青睐。作为新的文化符号和载体，中国游戏海外出口保持增长，市场覆盖区域继续扩大，产品类型更加多元。在进一步提升游戏的内容品质、技术含量、文化内涵的基础上，公司在深入发展国内市场的同时，积极探索开拓海外游戏市场。在本项目中，公司拟开发多款游戏，将在包括中国大陆、中国港澳台地区、东南亚地区、日韩地区、欧美地区等不同国家和地区上线，同时各个国家和地区将配备有专门负责游戏本土化的运营人员，有针对性的进行游戏内容更新，延长游戏产品寿命，提高游戏产品收益，持续向海外输送高品质的游戏产品。

## 二、发行对象及与发行人的关系

本次向特定对象发行股票的发行对象不超过 35 名（含），为符合规定条件的特定对象，包括符合规定条件的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者，以及符合规定的其他法人、自然人或其他合格的投资者。证券投资基金管理公司、证券公司、合格境外机构投资者、人民币合格境外机构投资者以其管理的二只以上产品认购的，视为一个发行对象；信托投资公司作为发行对象的，只能以自有资金认购。

最终发行对象将在本次发行申请获得深圳证券交易所审核通过，并经中国证监会同意注册后，根据发行对象申购报价的情况，由发行人董事会与保荐机构（主承销商）协商确定。所有发行对象均以现金方式认购本次发行的股票。

截至本募集说明书签署日，公司本次发行尚无确定的对象，因而无法确定发行对象与公司的关系。发行对象与公司之间的关系将在发行结束后公告的发行情况报告书中予以披露。

## 三、发行证券的价格或定价方式、发行数量、限售期

### （一）发行股票的种类和面值

本次向特定对象发行的股票种类为境内上市的人民币普通股（A 股），每股面值为人民币 1.00 元。

### （二）发行方式和发行时间

本次发行全部采取向特定对象发行的方式。公司将在中国证监会关于本次发

行同意注册文件的有效期内选择适当时机实施。

### （三）定价基准日、发行价格及定价原则

本次向特定对象发行股票的定价基准日为发行期首日。发行价格不低于定价基准日前二十个交易日公司股票交易均价（计算公式为：定价基准日前二十个交易日股票交易均价=定价基准日前二十个交易日股票交易总额÷定价基准日前二十个交易日股票交易总量）的 80%。

若公司股票在本次发行的定价基准日至发行日期间发生派发股利、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，本次发行股票的发行价格将进行相应调整。

最终发行价格将在本次发行申请获得深圳证券交易所审核通过，并经中国证监会同意注册后，按照相关规定并根据竞价结果由公司董事会与保荐机构（主承销商）协商确定。

### （四）发行数量

本次向特定对象发行的股票数量以本次发行募集资金总额除以发行价格确定，且不超过 207,368,845 股（含本数）。最终发行数量将在本次发行申请获得深圳证券交易所审核通过，并经中国证监会同意注册后，按照相关法律、法规和其他规范性文件的规定，由公司董事会在股东大会授权范围内，根据发行对象申购报价情况及竞价结果，与保荐机构（主承销商）协商确定。若公司股票在关于本次发行的董事会决议公告日至发行日期间发生送股、资本公积金转增股本、回购或其他原因导致本次发行前公司总股本发生变动的，本次发行的股票数量上限将进行相应调整。

### （五）发行对象及认购方式

本次发行股票的发行对象不超过（含）35 名，为符合规定条件的特定对象，包括符合规定条件的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者，以及符合规定的其他法人、自然人或其他合格的投资者。证券投资基金管理公司、证券公司、合格境外机构投资者、人民币合格境外机构投资者以其管理的二只以上产品认购的，视为一个发行对象；信托投资公司作为发行对象的，只能以自有资金认购。最终发行对象将在本



次发行申请获得深圳证券交易所审核通过，并经中国证监会同意注册后，根据发行对象申购报价的情况，由发行人董事会与保荐机构（主承销商）协商确定。所有发行对象均以现金方式认购本次发行的股票。

#### （六）限售期

本次发行的发行对象认购的股份自发行结束之日起六个月内不得转让。法律法规对限售期另有规定的，依其规定。本次发行对象所取得上市公司向特定对象发行的股份因上市公司分配股票股利、资本公积金转增等形式所衍生取得的股份亦应遵守上述股份锁定安排。限售期届满后按中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

### 四、募集资金投向

本次向特定对象发行股票募集资金总额不超过 70,260.06 万元（含本数），扣除发行费用后，拟用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	投资总额	拟使用募集资金投入金额
1	游戏开发项目	66,358.50	37,232.55
2	游戏 IP 运营项目	33,027.52	33,027.52
	合计	<b>99,386.02</b>	<b>70,260.06</b>

本次向特定对象发行股票的募集资金到位后，公司将按照项目的实际需求和轻重缓急将募集资金投入上述项目，若本次发行实际募集资金净额少于募投项目拟投入募集资金金额，募集资金不足部分由公司以自有资金或通过其他融资方式解决。在本次发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况需要另行筹措资金投入，并在募集资金到位之后按照相关法规规定的程序予以置换。

### 五、本次发行是否构成关联交易

截至本募集说明书签署日，本次向特定对象发行股票尚未确定具体发行对象，最终是否存在因关联方认购公司本次发行股份构成关联交易的情形，将在发行结束后公告的发行情况报告书中予以披露。

## 六、本次发行是否将导致公司控制权发生变化

截至本募集说明书签署日，缪品章先生直接持有公司 52,842,879 股股份，占发行人总股本 7.64%，同时通过持有控股股东富春投资 90% 股权并担任执行董事，间接控制公司 14.88% 的股份，通过持有平潭奥德 95.5% 股权并担任执行董事，间接控制公司 4.99% 的股份；缪品章先生通过直接、间接共控制公司 27.51% 的股份，并担任公司的董事长。截至本募集说明书签署日，缪品章先生的女儿缪知邑女士直接持有发行人 8,677,379 股股份，占发行人总股本 1.26%，未在富春股份及其子公司任职，为缪品章先生的一致行动人。综上，缪品章先生通过直接、间接以及一致行动关系共控制公司 28.77% 的股份，为公司实际控制人。

本次发行股票的数量不超过 207,368,845 股（含本数），按照本次发行规模上限测算，本次发行股票完成后，缪品章先生通过直接、间接以及一致行动关系共控制发行人的股份比例预计不低于 22.13%，为了保证本次发行不会导致公司控制权发生变化，本次发行将根据市场情况及深圳证券交易所的审核和中国证监会的注册情况，在符合中国证监会和深圳证券交易所相关规定及股东大会授权范围的前提下，对于参与竞价过程的认购对象，将控制单一发行对象及其关联方认购本次发行数量的上限，并控制单一发行对象及其关联方本次认购数量加上其认购时已持有的公司股份数量之后股份数量的上限。

## 七、本次发行方案取得有关主管部门批准的情况以及尚需呈报批准的程序

本次发行的相关事项已经公司第四届董事会第十二次会议、2021 年第三次临时股东大会审议通过。根据有关法律法规规定，本次发行股票方案尚需经深圳证券交易所审核通过，并经中国证监会同意注册后方可实施。

### 第三节 董事会关于本次募集资金使用的可行性分析

本次向特定对象发行股票募集资金总额不超过 70,260.06 万元（含本数），扣除发行费用后，拟用于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	投资总额	拟使用募集资金投入金额
1	游戏开发项目	66,358.50	37,232.55
2	游戏 IP 运营项目	33,027.52	33,027.52
合计		<b>99,386.02</b>	<b>70,260.06</b>

本次向特定对象发行股票的募集资金到位后，公司将按照项目的实际需求和轻重缓急将募集资金投入上述项目，若本次发行实际募集资金净额少于募投项目拟投入募集资金金额，募集资金不足部分由公司自有资金或通过其他融资方式解决。在本次发行募集资金到位之前，公司将根据项目进度的实际情况需要另行筹措资金投入，并在募集资金到位之后按照相关法规规定的程序予以置换。

上述募集资金投资项目的可行性分析如下：

#### 一、游戏开发项目

##### （一）项目基本情况

##### 1、项目建设内容

通过本建设项目，公司拟购置办公物业、设备以及相关的游戏IP授权，并开展包括《仙境传说RO：新世代的诞生》（地区版本）、《MMO类手游》、《沙盒类手游》、《卡牌类手游》四款游戏的开发和运营。

##### 2、项目实施主体和地点

项目实施主体为发行人全资子公司上海骏梦，项目场地建设地址定于上海市。

##### 3、项目投资概算

项目总投资 66,358.50 万元，拟使用募集资金投入 37,232.55 万元，具体投资明细如下：

单位：万元

序号	项目	投资额	拟使用募集资金投入金额
<b>1</b>	<b>项目建设费用</b>	<b>63,772.90</b>	<b>37,232.55</b>
1.1	场地购置费用	15,124.78	15,124.78
1.2	场地装修费用	1,270.99	1,270.99
1.3	设备购置费用	772.18	772.18
1.4	软件购置费用	790.54	790.54
1.5	IP采购费用	8,000.00	8,000.00
1.6	人员费用	34,777.60	8,237.25
1.7	项目预备费	3,036.80	3,036.80
<b>2</b>	<b>铺底流动资金</b>	<b>2,585.60</b>	<b>-</b>
	<b>合计</b>	<b>66,358.50</b>	<b>37,232.55</b>

本项目的具体投资构成明细如下：

### ①场地购置费用

本项目将采取购置位于上海市的工业房产的方式满足公司游戏开发需求，场地购置费共计 15,124.78 万元。项目规划总面积为 6,354.95 m<sup>2</sup>，购置单价为 2.38 万元/m<sup>2</sup>。区域类型包括办公区域、配套区域及机房。其中，办公区域面积为 4,766.21 m<sup>2</sup>、配套区域面积为 1,270.99 m<sup>2</sup>，机房区域 317.75 m<sup>2</sup>。具体见下表：

序号	功能区域	建筑面积（m <sup>2</sup> ）	购置单价（万元/m <sup>2</sup> ）	购置费用（万元）
1	办公区	4,766.21	2.38	11,343.59
2	配套设施	1,270.99	2.38	3,024.96
3	机房	317.75	2.38	756.24
	<b>合计</b>	<b>6,354.95</b>	<b>-</b>	<b>15,124.78</b>

### ②场地装修费用

本项目装修费用为 1,270.99 万元，具体装修区域类型包括办公区域、配套区域及机房。其中，办公区域、配套区域及机房区域的装修单价均为 0.20 万元/m<sup>2</sup>，场地装修费用除了场地装修支出外，还包含了办公配套设施的费用，如制冷设备、办公桌等。具体见下表：

序号	功能区域	建筑面积（m <sup>2</sup> ）	购置单价（万元/m <sup>2</sup> ）	购置费用（万元）
1	办公区	4,766.21	0.20	953.24
2	配套设施	1,270.99	0.20	254.20
3	机房	317.75	0.20	63.55
合计		<b>6,354.95</b>	-	<b>1,270.99</b>

### ③设备购置费用

本项目设备主要包括与游戏开发项目相关的开发人员的办公及开发设备，设备购置费用为 772.18 万元。具体设备购置费用明细如下表所示：

产品系列	设备类型	设备型号	品牌名称	设备数量（台）	购置单价（万元/台）	合计（万元）
服务器	服务器	Dell 金牌服务器	DELL	30	1.60	48.00
电源	服务器	UPS	山特	30	1.60	48.00
<b>服务器采购小计</b>						<b>96.00</b>
普通台式电脑	PC 电脑	(I7-10700+32G+GTX1066+M.2, 500G+SSD 500G)	组装	36	0.78	28.08
普通电脑显示器	显示器	Dell U2719ds	DELL	36	0.30	10.80
画板		DTK1661	Wacom	10	0.50	5.00
<b>运营人员用设备小计</b>						<b>43.88</b>
美术开发使用台式电脑	PC 电脑	(I9-10900+64G+GTX2070+M.2, 500G+2T HDD)	组装	85	1.50	127.50
程序开发使用台式电脑	PC 电脑	(I9-10900+64G+GTX2070+M.2, 500G+3T HDD)	组装	230	1.50	345.00
美术开发用显示器	显示器	Dell U2719ds	DELL	85	0.30	25.50
普通台式电脑	PC 电脑	(I7-10700+32G+GTX1066+M.2, 500G+SSD 500G)	DELL	85	0.78	66.30
普通台式显示器	显示器	Dell U2719ds	DELL	85	0.30	25.50
画板		DTK1661	Wacom	85	0.50	42.50

产品系列	设备类型	设备型号	品牌名称	设备数量（台）	购置单价（万元/台）	合计（万元）
开发人员用设备小计						632.30
合计						772.18

#### ④软件购置费用

本项目的软件购置费用为 790.54 万元，主要包括美术软件、程序开发软件、动画软件以及办公软件。具体软件购置费用明细如下表所示：

序号	产品/服务系列	软件类型	软件规格	品牌名称	软件数量（套）	购置单价（万元/套）	合计（万元）
1	Adobe	美术软件	PS CC	Photoshop	95	0.50	47.50
2		美术软件	PS 套装	Creative Cloud for teams All Apps	95	1.20	114.00
3	unity	程序开发软件	Pro	unity 3D	230	1.50	345.00
4	Autodesk	动画软件	单机版	3ds max	95	0.90	85.50
5	spine	动画软件	专业版	spine	95	0.30	28.50
6	微软	操作系统	win10 Pro	windows 系统	436	0.19	82.84
7		办公软件	OfficeStd	office	436	0.20	87.20
软件采购合计					1,482	-	790.54

#### ⑤人员费用

本项目建设期从 T+1 年开始至 T+4 年结束，主要包括《仙境传说 RO：新世代的诞生》、《MMO 类手游》、《沙盒类手游》以及《卡牌类游戏》的游戏开发及运营人员。其中，项目建设期 T+1 年的人员费用使用募集资金投入，其余 3 年则使用自有资金投入。具体人员结构及费用明细如下表所示：

单位：万元

序号	产品	职别	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年
1	仙境传说 RO：新世代的诞生	运营人员	658.98	2,075.79	3,632.63	5,187.39
		开发人员	1,317.96	1,383.86	1,453.05	-
2	MMO 类手游	开发人员	2,965.41	3,113.68	3,706.11	1,525.70

序号	产品	职别	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年
		运营人员	-	-	-	1,754.56
3	沙盒类手游	开发人员	3,953.88	4,151.57	4,359.15	1,602.86
		运营人员	-	-	-	1,907.13
4	卡牌类手游	开发人员	-	1,729.82	1,816.31	1,698.22
		运营人员	-	-	-	-
5	运营人员小计		658.98	2,075.79	3,632.63	8,849.08
6	开发人员小计		8,237.25	10,378.94	11,334.63	4,826.79
7	合计		8,896.23	12,454.72	14,967.26	13,675.87

### ⑥IP 采购费用

本项目涉及 IP 版权采购，具体为《MMO 类手游》、《卡牌类手游》的 IP 采购，每款 IP 的版权金为 4,000 万元，费用合计 8,000 万元。公司参考与 IP 版权方的初步洽谈情况预计 IP 版权采购金额。《沙盒类游戏》公司计划自创 IP，《仙境传说 RO：新世代的诞生》采用只支付 IP 版权流水分成的方式，无需支付版权金。

### ⑦预备费

基本预备费=(场地购置费用+场地装修费用+设备购置费用+软件购置费用+人员费用+IP 采买费用)×基本预备费率，根据《建设项目经济评价方法与参数》第三版指导标准，基本预备费率取 5%，本项目基本预备费为 3,036.80 万元。

### ⑧铺底流动资金

本项目的铺底流动资金为 2,585.60 万元，采用自有资金等方式解决，不使用募集资金。

## （二）项目实施的必要性

### 1、积极应对行业变化，增加投入提升市场地位

随着 2010 年全国智能手机的普及，中国移动游戏行业凭借其全国巨大的手机用户基数和移动支付的便捷性得以蓬勃发展。移动游戏市场在短时间内迅速超

过电脑端游、页游等市场，成为中国网络游戏市场第一细分市场。然而，随着手机的普及和互联网的发展，我国移动游戏用户数量增长放缓，移动游戏市场的流量红利逐渐萎缩，市场逐步从流量红利阶段转向靠内容吸引用户阶段。此阶段内，流量红利的消失使得游戏厂商获取用户的成本增加，游戏厂商需通过提升游戏品质，丰富游戏题材、玩法和类型来吸引用户，提高产品流水。公司计划通过本次发行募集资金，增加对移动游戏业务的投入，研发更多高品质、多样化的移动游戏产品，从而巩固和提升公司的市场地位，在市场竞争中胜出。

## 2、建立多元化游戏矩阵，探索公司新盈利增长点

庞大的移动游戏市场为公司的发展和新模式、新玩法的出现提供了充足的成长空间。随着游戏行业的发展，玩家对于优质精品游戏的需求也快速提升，具有创新性和开拓性玩法的移动游戏更容易获得玩家和市场的青睐，建立多题材、玩法丰富、多样的多元游戏产品矩阵是公司未来发展的主要方向。

公司坚持“知名IP+精品游戏”的战略，结合IP题材开发游戏，设计玩法，凭借IP知名度为游戏宣发作铺垫，同时将原先IP的忠实粉丝转化为游戏粉丝。在该战略的指导下，公司已推出过多款人气产品，积累了许多经市场验证过的成功经验，涵盖了角色扮演、卡牌、回合制等不同游戏玩法和玄幻、武侠、三国、北欧神话等不同题材的游戏。未来，公司将持续开发多题材、多玩法、多类型的移动游戏，拓展公司多元化产品矩阵，满足不同玩家的游戏需求。

公司多元产品矩阵图





在本项目中，除《仙境传说RO：新世代的诞生》外，公司还将开发 1 款 MMORPG 类手游、1 款沙盒类（开放世界 SLG）游戏和 1 款卡牌类游戏。对于 MMORPG 类手游和卡牌类手游，公司已积累了同类游戏的成功经验，在此经验的基础上，公司将进行画质、玩法、剧情等方面的更新，追求更好的画质、更丰富的玩法、更引人入胜的剧情，满足玩家日益提高的游戏体验需求，保持公司产品的新鲜度。对于开放世界类游戏，公司将在已有经验基础上进行积极探索，拓展公司的游戏产品类型，以寻求新的盈利增长点。

### 3、推进全球化战略，抢占海外手游市场份额

我国产业政策积极支持国产游戏传播海外。我国游戏市场相较于海外市场起步较晚，国内游戏出海领域的竞争格局尚未完全定型，国外游戏市场渗透率还有很大的提升空间。根据《2020 年中国游戏产业报告》的数据显示，2014 年我国自主研发游戏海外市场销售收入达 30.76 亿美元，到 2020 年海外市场销售收入达 154.50 亿美元，年复合增长率达 31%，2020 年海外市场收入占中国游戏市场收入的 30%，并且有稳步上升的趋势。

此外，由于游戏产品属于文化产品，重视游戏内容的文化内涵和玩家之间的互动体验，因而面对全球市场，不同国家之间因语言和文化不同导致玩家对于游戏内容的文化认可和侧重点存在差异。因此，针对不同地区的风土文化推出适应当地风情和文化认可的游戏版本，能够帮助公司获得开拓海外游戏市场份额的先机，也是延长一款游戏生命周期的关键。

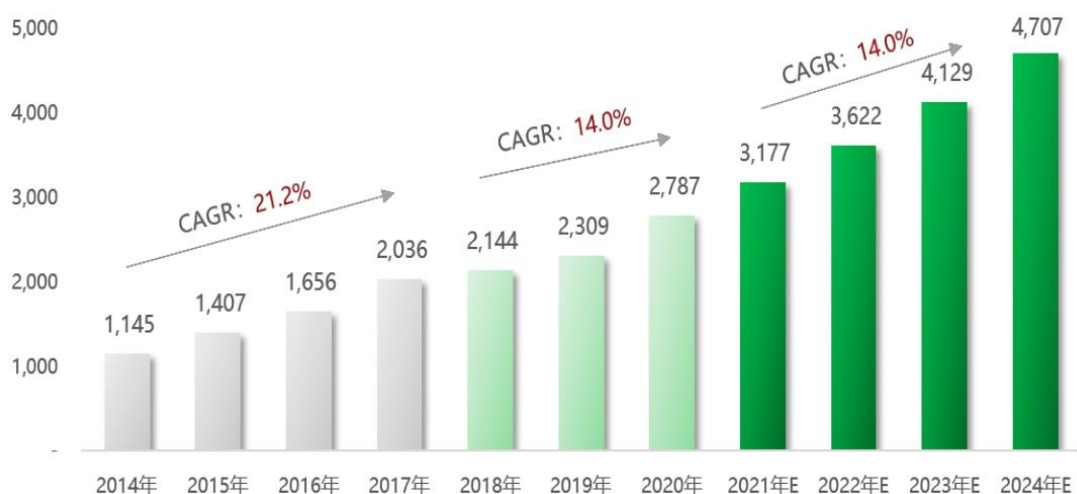
在产业政策支持 and 海外游戏市场发展不断扩大的背景下，公司在深入发展国内市场的同时，积极开拓海外游戏市场。在本项目中，公司拟开发 1 款存量游戏的地区版本和新开发 3 款游戏，计划在包括中国大陆、中国港澳台地区、东南亚地区、日韩地区、欧美地区等不同国家和地区上线，同时各个国家和地区将配备有专门负责游戏本土化的运营人员，针对性的进行内容更新，以增加产品流水和延长产品寿命。公司布局全球化游戏版图，上线全球化游戏，符合国家产业政策，有利于公司持续盈利能力和抗风险能力的增强。

## （三）项目的可行性和经营前景

### 1、广阔的市场空间为项目实施提供保障

游戏行业兴起于 20 世纪末，彼时以欧美为代表的国家及地区逐步将游戏产业化。我国游戏行业虽然起步较晚，但发展态势迅猛，现已成为我国文化产业的主力军。近几年，特别是随着移动互联网的传输速率及使用便捷度的不断提升，移动游戏异军突起，成为最受游戏玩家喜爱的游戏类型。根据中国音数协游戏工委发布的《2020 年中国游戏产业报告》、《2021 年 1-6 月中国游戏产业报告》统计数据，截至 2021 年 6 月末，中国游戏用户规模近 6.67 亿人，2020 年、2021 年 1-6 月中国游戏市场收入规模分别达到 2,786.87 亿元、1,504.93 亿元，其中 2020 年收入规模较 2019 年同比增长 20.71%，近 3 年复合增速相较于 2014-2017 年游戏大规模普及的阶段虽有所放缓，但仍保持在 14%。预计到 2024 年，我国游戏产业收入规模将达到 4,706.81 亿元。广阔的游戏市场空间将为本项目的实施提供保障。

2014-2024 年中国游戏产业收入规模及趋势（亿元）



数据来源：中国音数协游戏工委《2020 年中国游戏产业报告》

近几年，随着中国游戏公司在研发方面的投入不断增加，游戏开发人员规模不断扩张，中国地区在游戏市场规模提升的基础上，更是成为了全球游戏产业重要的游戏开发国之一。越来越多的自主研发游戏受到国内玩家的青睐，同时包括上海骏梦开发的多款精品移动游戏走出国门成为爆款。根据中国音数协游戏工委发布的《2020 年中国游戏产业报告》统计数据显示，2020 年，中国自主研发的游戏国内外市场规模分别达到了 2,401.92 亿元及 154.5 亿美元（约合人民币 1,004.25 亿元），同比增长 26.74% 及 33.25%。其中，海外市场占比从 2014 年的

21.58%上涨至 2020 年的 29.48%。随着研发投入的不断加大，中国游戏公司在全球游戏产业中的地位显著提升。

综上，得益于全球游戏行业的快速发展，中国不同类型的游戏公司收入规模均得到了明显的提升，未来市场发展趋势虽有所减缓，但随着游戏类型流行趋势的变化，整体市场仍存在较大的空间。我国游戏公司在全球游戏产业中扮演着越来越重要的角色，特别是中国开发的游戏类型受到更多海外玩家的喜爱。本项目将投入资金开展 3 款游戏的开发，广阔的市场空间以及中国游戏从业企业在全球游戏产业中的地位提升，将能够解决项目开发的游戏上线后市场消化的问题，提升项目的投资回报率，缩短项目回收期。

## 2、积极的国家政策为项目推进指引方向

发展包括游戏在内的文化产业是我国满足人民群众多样化精神文化需求、提高人民群众生活品质和幸福感的的重要途径之一，同时也是推动我国传统文化创造性转化和创新性发展的重要载体，更能够作为推动中华文化走向世界、提升国家文化软实力的重要渠道，是培育经济发展新动能、推动经济社会转型升级、促进创新创业的重要动力。因此，我国非常重视包括游戏在内的文化产业的发展。从“十三五”开始，我国文化部推出了若干项政策，以积极引导及鼓励游戏、动漫等行业的发展，并采取多项措施，规范各文化产业的监管。

我国文化部在《文化部“十三五”时期文化产业发展规划》（以下简称“《规划》”）中提出：首先，要“提升动漫、游戏、创意设计、网络文化等新兴文化产业发展水平，大力培育基于大数据、云计算、物联网、人工智能等新技术的新型文化业态，形成文化产业新的增长点”，“继续引导上网服务、游戏游艺、歌舞娱乐等行业转型升级，全面提高管理服务水平”，体现了国家鼓励包括游戏在内的文化产业转型及提效；其次，《规划》还提出了要“培育一批具有较强品牌影响力和国际竞争力的骨干游戏企业，创作生产一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品。推进游戏产业结构升级，推动网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展，促进移动游戏、电子竞技、游戏直播、虚拟现实游戏等新业态发展”，体现了国家贯彻创新驱动战略的决心，利好游戏行业的发展；再次，《规划》明确要“加快制定出台文化产业促进法，把行之有效的文化经济政策法定化，健全促进社会效益和经济效益有机统一的制度规范”，确保游戏行业从业企业在高速

发展的过程中，具备了良性的监管环境，降低行业不良企业恶性竞争及冲击的风险。

### 《文化产业发展规划》对于游戏行业的指导内容



综上，对于包括公司在内的致力于发展文化产业的从业企业而言，国家积极的政策能够最大化地促进其发展，提升转型速度，使得游戏公司在国家创新驱动战略中扮演重要的角色，获取更大的商业机会。在确保从业企业高速发展的同时，国家并行出台文化产业相关的政策，提升各文化行业的监管水平，净化行业环境，更能够确保行业从业企业的发展。因此，公司在现阶段结合行业市场情况，开发符合市场的游戏产品，符合国家行业发展政策。

### 3、强大的技术支撑为项目落地降低风险

游戏开发项目在前期需要投入大量的研发成本，用于游戏程序开发、数据库开发、剧情设计、文案策划、美术渲染等核心环节，以确保一款新上线的游戏受到足够的青睐；其次，一款游戏的开发属于不断迭代的动态过程，上线后持续的研发投入能够使得游戏剧情及玩家等级得以延续或提升，以此延长游戏本身的市场寿命；并且，游戏研发费用的持续投入，能够确保开发方在玩法类型、关卡设计、逻辑计算等方面的经验始终保持行业领先，支撑后续新游戏的开发及落地，降低新游戏上市受阻的风险。

上海骏梦在报告期内持续增加研发投入，以夯实技术领先地位。在研发团队建设方面，上海骏梦研发人员占比较高，且团队主要成员经验丰富，对于游戏开

发相关的玩家画像挖掘、游戏创意储备以及开发技术运用方面均具备了一定优势，能够确保本次项目的顺利落地。

#### （四）项目实施的准备和进展情况

本项目已取得上海市长宁区发展和改革委员会出具的《上海市企业投资项目备案证明》，项目代码为：2109-310105-04-03-731766，目前尚在有效期内。本项目不涉及其他审批情况。

截至本募集说明书签署日，发行人已与房屋出售方达成物业购买意向书，就发行人购买位于上海漕河泾开发区的某工业用途房屋达成合作意向。

#### （五）项目预计实施时间和整体进度安排

本项目的实施进度分为项目立项及审批、场地购置、场地装修、设备采购及运输、软件采购及安装以及本项目规划开发的4款游戏的上线及测试等环节。本项目涉及4款游戏的实施内容分别是：《仙境传说RO：新世代的诞生》的后期各地区版本的上线及维护、《MMO类手游》各地区版本的开发及后续维护、《沙盒类手游》各地区版本的开发及后续维护、《卡牌类手游》各地区版本的开发及后续维护。本项目的整体实施周期为9年，项目开始建设时间节点设置为T，开发期为T+1至T+4年，3款新开发游戏的运营期为T+1至T+9年。项目整体实施进度如下：

序号	实施内容	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年	T+5年	T+6年	T+7年	T+8年	T+9年
1	项目立项及审批									
2	场地及配套购置									
3	场地及配套装修									
4	设备采购及运输									
5	软件采购及安装									
6	IP 采购									
7	人员招聘及培训									
8	仙境传说 RO：新世代的诞生	各地区上线								
9	MMO 类手游	开发及测试								

序号	实施内容		T+1年	T+2年	T+3年	T+4年	T+5年	T+6年	T+7年	T+8年	T+9年
		各地区上线									
10	沙盒类手游	开发及测试									
		各地区上线									
11	卡牌类手游	开发及测试									
		各地区上线									

本项目募集资金使用进度安排如下：

单位：万元

序号	项目	金额	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年
<b>1</b>	<b>项目建设费用</b>	<b>63,772.90</b>	<b>32,930.13</b>	<b>13,873.28</b>	<b>11,901.36</b>	<b>5,068.13</b>
1.1	场地购置费用	15,124.78	15,124.78	-	-	-
1.2	场地装修费用	1,270.99	-	1,270.99	-	-
1.3	设备购置费用	772.18	-	772.18	-	-
1.4	软件购置费用	790.54	-	790.54	-	-
1.5	IP 采购费用	8,000.00	8,000.00	-	-	-
1.6	人员费用	34,777.60	8,237.250	10,378.935	11,334.631	4,826.787
1.7	项目预备费	3,036.80	1,568.10	660.63	566.73	241.34
<b>2</b>	<b>铺底流动资金</b>	<b>2,585.60</b>	<b>2,585.60</b>	-	-	-
<b>3</b>	<b>项目总投资</b>	<b>66,358.50</b>	<b>35,515.73</b>	<b>13,873.28</b>	<b>11,901.36</b>	<b>5,068.13</b>
3.1	自筹资金	29,125.96	2,585.60	10,378.94	11,334.63	4,826.79
3.2	募集资金	37,232.55	32,930.13	3,494.34	566.73	241.34

注：本项目铺底流动资金和除 T+1 年之外发生的人员费用使用自有资金投入。

本项目拟使用募集资金投入的部分不存在在董事会决议日前投入的情况。

## （六）项目的效益情况

本项目内部收益率为 43.98%（税后），静态投资回收期为 3.88 年（税后），预期经济效益良好。

具体测算过程如下：

## 1、营业收入估算

经管理层预测以及公司过往游戏运营数据和分成比例测算游戏产品流水，各游戏产生的流水乘以公司分成比例即为公司的营业收入；其中在中国大陆的分成比例按 20% 计算（未扣除版权方 IP 流水分成），在海外（含港澳台）地区的分成比例按 15% 计算（已扣除版权方 IP 流水分成）。

收入预测（含税）见下表：

单位：亿元

产品	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年	T+5 年	T+6 年	T+7 年	T+8 年	T+9 年
仙境传说 RO：新世代的诞生	-	4.28	4.49	2.98	0.97	0.18	-	-	-
MMO 类手游	-	-	-	2.03	4.51	4.42	2.30	0.72	0.09
沙盒类手游	-	-	-	0.52	3.97	4.51	3.16	1.04	0.23
卡牌类手游	-	-	-	-	0.52	0.73	0.86	0.88	-
<b>收入合计</b>	<b>-</b>	<b>4.28</b>	<b>4.49</b>	<b>5.53</b>	<b>9.97</b>	<b>9.84</b>	<b>6.32</b>	<b>2.64</b>	<b>0.31</b>

## 2、成本费用估算

营业成本包含运营人员薪酬、IP 版权摊销成本、版权方 IP 流水分成、折旧和摊销、服务器费用等。其中 IP 版权成本按照 36 个月进行摊销，版权方 IP 流水分成为 5%（四款游戏中，沙盒类游戏计划自创 IP，不涉及 IP 流水分成）。

期间费用包括销售费用、管理费用和研发费用（本项目无财务费用），除开发人员薪酬外，其他具体费用均参考上海骏梦 2018 年至 2020 年相关费用占营业收入的比例的均值计算。

## 3、项目利润表

本项目的损益情况见下表：

单位：万元

科目	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年	T+5 年	T+6 年	T+7 年	T+8 年	T+9 年
一、营业收入	-	40,366.98	42,322.04	52,139.16	94,018.86	92,860.88	59,590.17	24,925.25	2,948.24
减：营业成本	658.98	3,985.21	4,694.62	11,519.21	15,385.10	16,652.45	13,504.70	4,812.13	625.23
税金及附加	-		304.72	375.40	676.94	668.60	429.05	179.46	21.23

科目	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年	T+5年	T+6年	T+7年	T+8年	T+9年
		-							
管理费用	718.43	5,994.37	6,231.05	7,419.52	12,239.83	12,099.64	8,071.87	3,875.32	1,214.77
销售费用	-	2,252.60	2,361.70	2,909.52	5,246.53	5,181.91	3,325.31	1,390.90	164.52
研发费用	8,237.25	10,939.58	11,922.42	5,550.93	4,910.26	4,653.88	827.62	346.18	40.95
二、营业利润	-9,614.66	17,195.23	16,807.52	24,364.58	55,560.20	53,604.39	33,431.62	14,321.26	881.55
三、利润总额	-9,614.66	17,195.23	16,807.52	24,364.58	55,560.20	53,604.39	33,431.62	14,321.26	881.55
减：应交所得税	-	1,661.28	-	1,213.92	7,361.18	7,857.95	5,014.74	2,148.19	132.23
四、净利润	-9,614.66	15,533.94	16,807.52	23,150.66	48,199.03	45,746.44	28,416.87	12,173.07	749.32

#### 4、财务评价

##### (1) 内部收益率和投资回收期

根据现金流量表测算本项目的内部收益率为 43.98%（税后），静态投资回收期为 3.88 年，与同行业上市公司募投项目收益水平相比，本项目的内部收益率、投资回收期处于合理水平，财务测算较为谨慎、合理，具体如下：

证券简称	项目名称	内部收益率 (税后)	静态投资回 收期(税后)
三七互娱	网络游戏开发及运营建设项目	79.12%	2.60 年
凯撒文化	游戏研发及运营建设项目	31.25%	3.44 年
盛天网络	盛天网络游戏授权及运营项目	27.42%	4.80 年
掌趣科技	移动终端游戏产品项目	130.55%	2.32 年
游族网络	网络游戏开发及运营建设项目	20.14%	4.30 年
吉比特	网络游戏系列产品升级及开发建设项目	54.53%	3.08 年
星辉娱乐	网络游戏开发及运营建设项目	31.38%	3.72 年
神州泰岳	新款游戏开发及运营建设项目	36.13%	5.34 年
	平均	<b>51.32%</b>	<b>3.70 年</b>
公司	游戏开发项目	<b>43.98%</b>	<b>3.88 年</b>

##### (2) 收入增长率和毛利率

本项目的收入增长率和毛利率情况如下：



单位：万元

科目	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年	T+5年	T+6年	T+7年	T+8年	T+9年
收入增长率	-	-	4.84%	23.20%	80.32%	-1.23%	-35.83%	-58.17%	-88.17%
毛利率	-	90.13%	88.91%	77.91%	83.64%	82.07%	77.34%	80.69%	78.79%

注：本项目T+1年无收入。

公司目前从事移动游戏业务的主要主体为子公司上海骏梦，上海骏梦报告期内的收入增长值、毛利率等财务指标情况如下：

单位：万元

项目	2021年1-6月	2020年	2019年	2018年
营业收入	12,706.60	21,013.23	15,418.81	20,731.84
净利润	3,917.92	8,029.20	2,994.66	5,445.46
收入增长率	112.78%[注]	36.28%	-25.63%	-
毛利率	71.67%	80.26%	78.31%	72.05%

注：该数值为同比2020年1-6月的增长率

报告期内，除2019年度外，上海骏梦收入保持增长，2019年度收入较低，主要系该年度未有重点游戏上线；2020年10月《仙境传说RO：新世代的诞生》港澳台版本上线后，上海骏梦收入水平较快提升；随着2021年6月《仙境传说RO：新世代的诞生》东南亚版本上线，预计2021年下半年上海骏梦的收入水平将进一步增长。

报告期内，上海骏梦毛利率维持在较高水平。2021年1-6月的毛利率较2020年度略有降低，主要系主要游戏产品《仙境传说RO：新世代的诞生》港澳台版本于2020年10月上线，进入运营期，由于游戏生命周期的特点，产品收入经过前3个月的爆发后自2021年逐渐缓慢下降，而成本则因进行地区版本开发等有所上升，共同导致该产品的毛利率由2020年度的89.45%降低至2021年1-6月的72.81%；该产品东南亚地区版本已于2021年6月上线，预计毛利率水平将进一步提升。

本次募投项目的收入增长率均呈先升后降的趋势，主要系公司实现全球化战略，随着发行地区的增加，收入增速加快，在完成全球化发行后，受游戏生命周

期的影响，收入逐渐下降，收入增长率为负，该变化具有合理性。本次募投项目的毛利率水平与报告期内上海骏梦的毛利率不存在重大差异，具有合理性。

## 二、游戏IP运营项目

### （一）项目基本情况

#### 1、项目建设内容

通过本建设项目，上海骏梦将进行精品IP储备，并通过委外研发的方式改编开发移动IP游戏，由上海骏梦负责后期各地区版本的上线及维护。在IP选择方面，两款IP已确定方向，分别为《仙境传说RO》和《百炼成神》；另外一款作为储备IP，上海骏梦将在项目实施周期内选择适宜的IP进行授权获取。本项目的实施有助于加强上海骏梦的IP资源储备和产品矩阵，满足游戏玩家多样化的游戏体验。

#### 2、项目实施主体和地点

项目实施主体为发行人全资子公司上海骏梦，项目场地建设地址定于上海市。

#### 3、项目投资概算

项目总投资额为 33,027.52 万元，拟全部使用募集资金投入，具体投资明细如下：

单位：万元

序号	项目	投资额	拟使用募集资金投入金额
<b>1</b>	<b>项目建设投资</b>	<b>31,882.81</b>	<b>31,882.81</b>
1.1	IP采购费用	7,000.00	7,000.00
1.2	委外研发费用	23,000.00	23,000.00
1.3	设备费用	240.46	240.46
1.4	软件费用	124.12	124.12
1.5	预备费	1,518.23	1,518.23
<b>2</b>	<b>铺底流动资金</b>	<b>1,144.71</b>	<b>1,144.71</b>
	<b>合计</b>	<b>33,027.52</b>	<b>33,027.52</b>

本项目的具体投资构成明细如下：

### ①IP 采购费用

本项目涉及 IP 版权采购，公司参考与 IP 版权方的初步洽谈情况预计 IP 版权采购金额，《百炼成神》的版权金为 2,000 万元，储备 IP 的版权金为 5,000 万元，费用合计为 7,000 万元。《仙境传说 RO》采用只支付 IP 版权流水分成的方式，无需支付版权金。

### ②委外研发费用

本项目《仙境传说 RO》、《百炼成神》、《储备 IP》三款游戏均拟通过委外研发方式进行基本版本开发，参考与研发外包服务商的初步洽谈情况，《仙境传说 RO》、《百炼成神》、《储备 IP》的委外研发费用分别为 10,000 万元、5,000 万元和 8,000 万元，费用合计为 23,000 万元。

### ③设备费用

本项目设备主要包括运营人员的办公设备，设备购置费用为 240.46 万元。

具体设备购置费用明细如下表所示：

产品系列	设备类型	设备型号	品牌名称	设备数量(台)	购置单价(万元/台)	合计(万元)
普通台式电脑	PC 电脑	(I7-10700+32G+GTX 1066+M.2, 500G+SSD 500G	组装	212	0.78	165.36
普通电脑显示器	显示器	Dell U2719ds	DELL	212	0.30	63.60
画板		DTK1661	Wacom	23	0.50	11.50
运营人员用设备小计						<b>240.46</b>
合计						<b>240.46</b>

### ④软件费用

本项目软件主要包括运营人员的办公软件，软件购置费用为 124.12 万元。

具体软件购置费用明细如下表所示：

序号	产品/服务系列	软件类型	软件规格	品牌名称	软件数量(套)	购置单价(万元/套)	合计(万元)
----	---------	------	------	------	---------	------------	--------

序号	产品/服务系列	软件类型	软件规格	品牌名称	软件数量(套)	购置单价(万元/套)	合计(万元)
1	Adobe	美术软件	PS CC	Photoshop	23	0.50	11.50
2	Autodesk	动画软件	单机版	3ds max	23	0.90	20.70
3	spine	动画软件	专业版	spine	23	0.30	6.90
4	微软	操作系统	win10 Pro	windows 系统	218	0.19	41.42
5		办公软件	OfficeStd	office	218	0.20	43.60
<b>软件采购合计</b>					<b>505</b>	<b>-</b>	<b>124.12</b>

### ⑤预备费

基本预备费=(IP 授权费+委外研发费用+设备费用+软件费用)×基本预备费率，基本预备费率取 5%。经计算，本项目基本预备费 1,518.23 万元。

### ⑥铺底流动资金

本项目的铺底流动资金为 1,144.71 万元，使用募集资金投入。

## (二) 项目实施的必要性

### 1、加强精品 IP 储备，构筑竞争壁垒

2014 年前后，IP 概念开始进入大众视野，IP 资源可以为文化企业带来竞争优势，如漫威动画、DC 动漫、迪斯尼等公司拥有的 IP 已成为其最核心的资产。移动游戏行业已成为重要的 IP 消费领域，储备精品 IP 已经成为游戏公司构筑市场竞争壁垒的重要手段。

中国移动游戏行业已形成较为完整的产业链，IP 在其中起到重要的串联、延伸作用。具有精品 IP 的移动游戏产品具备天然的吸量能力，能够快速导入用户；同时，在游戏剧情、画面、音乐等设计方面可以兼顾与粉丝的情感链接，提升用户留存率和付费意愿，为产品的长线运营奠定基础。根据伽马数据发布的《2020-2021 移动游戏 IP 市场发展报告》，约六成以上移动游戏 IP 用户具备稳定付费习惯，超过四成 IP 用户每月在移动游戏上花费超过 20 元，月付费 500 元以上的高付费用户占比约为一成，大幅领先于非 IP 用户。因此，对于拥有精品 IP 储

备的游戏企业来说，将具备更多的市场机会，如腾讯游戏、网易游戏、完美世界等游戏公司均通过IP原创或外部购买储备了大量精品IP。

### 部分游戏企业代表性 IP 储备

 《英雄联盟》 《地下城与勇士》 《天涯明月刀》	 《梦幻西游》 《阴阳师》 《大话西游》	 《完美世界》 《诛仙》 《笑傲江湖》	 《热血传奇》 《龙之谷》 《JOJO的奇妙冒险》	 《三体》 《少年三国志》 《少年西游记》
 《神武》系列 《梦想世界》系列 《梦想帝王》	 《航海王》 《SNK全系列》 《斗罗大陆》	 《开心消消乐》 《偶像梦幻祭》 《战斗吧歌姬！》	 《三国志》 《真三国无双》 《大航海时代》	 《葫芦娃兄弟》 《造梦西游》

数据来源：伽马数据《2020-2021 移动游戏IP市场发展报告》

公司子公司上海骏梦作为国内最早涉足IP改编游戏领域的厂商之一，先后获得《秦时明月》、《仙境传说RO》等多款精品IP的改编权，并凭借“优质IP+精品游戏”的战略，陆续推出了多款深受市场和用户认可的游戏产品。通过本项目的实施，公司将进一步丰富自身的精品IP储备，在用户认知、文化影响力等方面抢占优势，提高产品竞争壁垒，为未来业务发展奠定坚实基础。

## 2、抓住移动 IP 游戏市场发展机遇，扩大营收规模

近年来，随着我国移动网民用户规模的持续扩大和移动游戏产品丰富度的不断提升，我国移动游戏行业得以快速发展。在移动游戏行业，IP用户已成为推动移动IP游戏市场发展的重要驱动力。根据伽马数据发布的《2020-2021 移动游戏IP市场发展报告》，现阶段我国移动游戏IP核心用户规模超过 1.5 亿人，泛用户规模超过 1.8 亿人，潜在用户规模超过 2.6 亿人；在IP用户的支撑下，IP改编移动游戏往往能获得较高的初始流量和产品热度，并影响到更多游戏用户；移动游戏IP用户本身在游戏消费、游戏相关行为等方面表现突出。

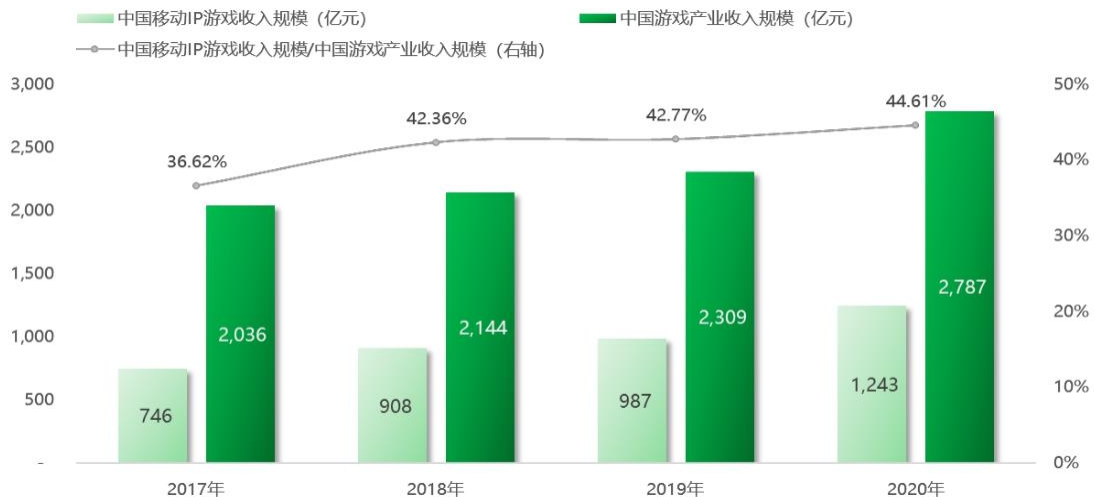
### 中国移动游戏 IP 用户规模状况



数据来源：伽马数据《2020-2021 移动游戏IP市场发展报告》

根据伽马数据《2020-2021 移动游戏IP市场发展报告》和中国音数协游戏工委、中国游戏产业研究院《2020 年中国游戏产业报告》，2020 年中国移动IP游戏收入规模首次突破千亿元，达到 1,243 亿元，同比增长 26%；同时，中国移动IP游戏收入规模在中国游戏产业收入规模中的占比也由 2019 年的 43% 增长至 2020 年的 45%。由此可见，IP 不仅是支持中国移动游戏发展的驱动力，同时也是促进中国游戏产业发展的中坚力量。

2017-2020 年中国移动 IP 游戏和中国游戏产业收入规模及占比



数据来源：伽马数据《2020-2021 年移动游戏IP市场发展报告》、中国音数协游戏工委《2020 年中国游戏产业报告》

在移动IP游戏市场快速发展的大背景下，游戏企业需要充分挖掘精品IP游戏品类，不断开拓新的目标用户群体以及增长空间。通过本项目的实施，公司将取得多款IP的移动游戏改编权，有助于公司持续发展，巩固和提升市场地位。

### 3、实施多元经营策略，拓宽营收渠道

游戏行业虽然市场容量巨大且保持较快速增长，但随着行业参与者的增加，市场竞争较为激烈。游戏企业不仅需要具备较强的研发实力和优质的产品，同时还需要具备灵活的经营策略以应对市场竞争。

在我国游戏产业的参与者中，除腾讯游戏、网易游戏等少数头部游戏公司同时具备IP开发、研发、运营等各方面的综合实力外，大部分游戏企业的资源优势主要集中在其中的某些环节，与头部游戏企业相比，营收渠道相对单一，风险抵御能力较弱。因此，游戏研发企业可以在聚焦自主研发的同时，灵活借助外部IP版权、研发、发行及运营资源，实现优势互补，有效拓宽营收渠道。

公司作为移动游戏研发环节的主要市场参与者，已成功推出多款深受市场和用户认可的游戏产品，但受限于公司规模，可同时开发的产品数量有限。从分工协作和经济效益的角度权衡，公司通过本项目进行精品IP储备并计划采用委托开发和代理运营的方式完成游戏的开发、推广和运营，可以在不超负荷增加人力、物力投入的基础上，有效整合外部合作方优势，实现经营模式多元化，增加营收渠道，增强市场风险抵御能力。

### （三）项目的可行性和经营前景

#### 1、丰富的游戏开发经验助力项目实施

经过多年的发展和积累，公司拥有了优秀的移动游戏开发团队，并在移动游戏的开发、内容设计、上线时机把控等方面均具备了丰富经验，能对游戏IP在开发难度、内容的市场接受程度以及开发周期等方面进行客观精准的评价，保证产品上线后具备较强的市场竞争力。公司自研产品《仙境传说RO：新世代的诞生》于2020年10月上线港澳台地区，已成为当年最受市场欢迎的移动游戏产品之一。

在本项目的实施过程中，公司将与合作开发商就开发方案进行充分沟通，并严格把握产品质量；在产品交付后，由公司负责各地区版本的开发和后期维护工作，保障本项目的顺利实施和生命周期的延长。

#### 2、成功的IP商业化运营经验提升项目效益

IP商业化运营对游戏公司的经验要求较高。首先，能否准确判断IP的潜力对于所改编游戏产品的市场前景至关重要，优质IP可以迅速累积庞大用户群；其次，除了IP本身的价值外，IP价格的判断、经营模式的设计以及未来盈利情况的估算

等方面也是决定IP运营项目能否盈利的重要因素。报告期内，公司操作了包括《仙境传说RO：守护永恒的爱》、《仙境传说RO：突击》以及《仙境传说RO：爱如初见》3个IP运营项目，均实现了良好的经营效益。

综上，公司具备了较为丰富的IP商业化运营经验并已成功运作多个项目，能够有效保障本项目的顺利实施。

### 3、良好的市场口碑和 IP 合作关系加速项目落地

精品IP能够降低玩家认知与接受的成本，进而让游戏上线后迅速抢占流量，目前已成为游戏行业的主要资源，在本次项目推进中，能否成功落地很大程度将取决于公司获取精品IP的能力。

公司子公司上海骏梦作为国内最早涉足IP改编游戏领域的厂商之一，先后获得《秦时明月》、《仙境传说RO》等多款精品IP的改编权，并凭借“优质IP+精品游戏”的战略，陆续推出了多款深受市场和用户认可的游戏产品，在IP改编和商业化运营领域拥有良好的市场口碑，深受IP版权方的信赖。

以《仙境传说RO》为例，公司与韩国游戏公司Gravity一直保持着良好的合作关系。据Gravity官网介绍，Gravity成立于2000年4月，是韩国最早期的线上游戏产业从业企业之一，代表作包括了多款基于仙境传说IP开发的游戏，目前已成为韩国线上游戏进军海外市场的典范。自与Gravity合作以来，公司开发已投入运营包括了多款以仙境传说为IP的精品游戏，实现了与Gravity的互利双赢，Gravity继续授权仙境传说IP给予公司以落地本项目的实施。

综上，基于公司良好的市场口碑以及与IP方的良好合作关系，本项目在精品IP获取方面具备可行性。

#### （四）项目实施的准备和进展情况

本项目已取得上海市长宁区发展和改革委员会出具的《上海市企业投资项目备案证明》，项目代码为：2104-310105-04-03-746475，目前尚在有效期内。本项目不涉及其他审批情况。



### （五）项目预计实施时间和整体进度安排

本项目的整体开发及运营周期共为9年。项目开始建设时间节点设置为T，T+1年完成IP授权获取工作，并启动委托开发工作，游戏开发周期均为3年。游戏开发工作完成后分地区上线运营，每个地区上线运营周期均为3年。项目具体实施进度及投资情况如下：

序号	实施步骤	IP名称	地区	T+1年		T+2年		T+3年		T+4年		T+5年		T+6年		T+7年		T+8年		T+9年			
				H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2	H1	H2
1	取得IP授权			取得IP	授权																		
2	游戏开发及运营	仙境传说RO	港澳台	委外开发						运营期													
			东南亚							运营期													
			中国大陆							运营期													
			日本							运营期													
			韩国							运营期													
			北美							运营期													
			欧洲							运营期													
		百炼成神	港澳台		委外开发						运营期												
			中国大陆							运营期													
		储备IP	港澳台		委外开发						运营期												
			中国大陆							运营期													

本项目募集资金使用进度安排如下：

单位：万元

序号	项目	金额	T+1年	T+2年	T+3年	T+4年
1	项目建设投资	31,882.81	13,125.00	8,050.00	8,432.81	2,275.00
1.1	IP采购费用	7,000.00	7,000.00	-	-	-
1.2	委外研发费用	23,000.00	5,500.00	7,666.67	7,666.67	2,166.67
1.4	设备费用	240.46	-	-	240.46	-
1.5	软件费用	124.12	-	-	124.12	-

1.6	预备费	1,518.23	625.00	383.33	401.56	108.33
2	铺底流动资金	1,144.71	-	-	-	1,144.71
3	项目总投资	33,027.52				

注：本项目全部使用募集资金投入。

本项目不存在在董事会决议日前投入的情况。

## （六）项目的效益情况

本项目内部收益率为 29.10%（税后），静态投资回收期为 4.71 年（税后），预期经济效益良好。

具体测算过程如下：

### 1、营业收入估算

经管理层预测以及公司过往游戏运营数据和分成比例测算游戏产品流水，各游戏产生的流水乘以公司分成比例即为公司的营业收入。其中在中国大陆的分成比例按 20% 计算（未扣除版权方 IP 流水分成），在海外（含港澳台）地区的分成比例按 15% 计算（已扣除版权方 IP 流水分成）。

收入预测（含税）见下表：

单位：亿元

产品	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年	T+5 年	T+6 年	T+7 年	T+8 年	T+9 年
仙境传说 RO	-	-	-	1.38	3.10	2.47	1.30	0.37	0.08
百炼成神	-	-	-	0.08	0.80	0.53	0.28	-	-
储备 IP	-	-	-	0.12	1.20	0.79	0.43	-	-
收入合计	-	-	-	1.59	5.10	3.79	2.01	0.37	0.08

### 2、成本费用估算

营业成本主要包含运营人员薪酬、IP 版权摊销成本、版权方 IP 流水分成、委外开发费用摊销等。其中 IP 版权成本和委外开发费用按照 36 个月进行摊销，版权方 IP 流水分成为 5%。

期间费用包括管理费用（本项目无研发费用、销售费用和财务费用），参考上海骏梦 2018 年至 2020 年相关费用占营业收入的比例的均值并结合项目情况适当调整后计算。

### 3、项目利润表

本项目的损益情况见下表：

单位：万元

科目	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年	T+5 年	T+6 年	T+7 年	T+8 年	T+9 年
一、营业收入	-	-	-	14,991.33	48,067.10	35,785.13	18,941.60	3,498.54	712.00
减：营业成本	-	-	-	6,567.16	18,851.99	14,668.01	7,068.22	1,576.33	194.72
税金及附加	-	-	-	107.94	287.13	229.10	118.87	25.19	5.13
期间费用	-	15.52	93.26	938.60	2,803.70	2,033.39	1,083.61	212.79	55.66
二、营业利润	-	-15.52	-93.26	7,377.63	26,124.28	18,854.63	10,670.90	1,684.23	456.49
三、利润总额	-	-15.52	-93.26	7,377.63	26,124.28	18,854.63	10,670.90	1,684.23	456.49
减：应交所得税	-	-	-	-	2,455.70	984.16	711.64	-	-
四、净利润	-	-15.52	-93.26	7,377.63	23,668.58	17,870.48	9,959.26	1,684.23	456.49

### 4、财务评价

#### （1）内部收益率和投资回收期

根据现金流量表测算本项目的内部收益率为 29.10%（税后），静态投资回收期为 4.71 年，与同行业上市公司募投项目收益水平相比，本项目的内部收益率、投资回收期处于合理水平，财务测算较为谨慎、合理。

#### （2）收入增长率和毛利率

本项目的收入增长率和毛利率情况如下：

单位：万元

科目	T+1 年	T+2 年	T+3 年	T+4 年	T+5 年	T+6 年	T+7 年	T+8 年	T+9 年
收入增长率	-	-	-	-	220.63%	-25.55%	-47.07%	-81.53%	-79.65%
毛利率	-	-	-	56.19%	60.78%	59.01%	62.68%	54.94%	72.65%

注：本项目T+1至T+3年无收入。

### 三、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

公司围绕“通信信息+移动游戏”双主业，秉持“科技连通世界，文化悦享生活”的使命，专注为客户提供优质产品及服务。公司移动游戏业务坚持“精品游戏+知名IP”战略，目前拥有众多优秀IP。现阶段国内游戏市场马太效应显著，游戏市场高度集中，腾讯及网易占据了中国市场绝大部分份额，由于游戏优秀的变现能力，拥有庞大流量和强势渠道的字节跳动入局游戏行业，在国内竞争激烈的情况下，公司选择出海抢占海外市场，公司在游戏IP运营、研运一体等方面经验丰富，并携手头部发行商布局港澳台、东南亚等地区，迅速占领海外市场份额。公司本次募投项目继续聚焦公司移动游戏主业，加强对精品游戏的开发和运营，符合公司的发展战略。

公司前次募集资金到账日距本次向特定对象发行股票的董事会决议日已超过5个完整会计年度，前次募集资金均用于支付购买上海骏梦100%股权的现金对价。公司本次募集资金均用于投资于移动游戏业务，不涉及拓展新业务的情况。

### 四、本次发行对公司经营管理、财务状况的影响

#### 1、本次发行对公司经营管理的影响

本次募集资金投资项目围绕公司发展战略和现有主业，符合国家产业政策，具有必要性和可行性。项目实施将增强公司资本实力，有助于公司顺应行业发展方向，巩固和提升行业地位，进一步完善公司的产品结构和市场布局，提高公司的市场竞争能力。

本次向特定对象发行募投项目的实施不会改变公司现有的主营业务，将完善、升级优化公司现有的产品，并扩宽公司的产品线，有助于对现有业务进行巩固、升级和提高，提升公司的整体竞争力。

#### 2、本次发行对公司财务状况的影响

本次发行股票募集资金到位后，公司总资产及净资产将增加，资金实力、资本结构将得以优化，资产负债率及财务风险相应降低。随着募集资金投资项目逐步实施，公司的盈利能力及竞争能力将得到全面提升。

本次向特定对象发行股份募集资金拟投资的项目具有良好的市场发展前景和经济效益，但由于募集资金项目有一定的建设周期，且从项目建成投产到产生效益也需要一定的过程和时间。在公司总股本和净资产增加的情况下，公司的每股收益和加权平均净资产收益率短期内存在下降的风险。

## 五、本次募集资金投资项目实施后，不会新增同业竞争和显失公平的关联交易

本次募投资金投资项目是公司对于现有主业的继续投入，公司与控股股东、实际控制人及其控制的企业之间的业务关系和管理关系不会因项目的实施产生重大变化，本次募集资金投资项目实施后，不会与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业新增同业竞争和关联交易。如在项目实施后，公司与其他关联方发生关联交易，公司将履行必要的决策程序，保证交易价格公允。

## 六、本次募集资金涉及补充流动资金情况的说明

本次募投资金投资项目中，存在使用募集资金支付预备费、人员工资和铺底流动资金等非资本性支出的情况，视同补充流动资金，具体金额如下：

### （一）补充流动资金规模

#### 1、游戏开发项目

单位：万元

序号	项目	投资额	拟使用募集资金投入金额	使用募集资金投入非资本性支出金额
<b>1</b>	<b>项目建设费用</b>	<b>63,772.90</b>	<b>37,232.55</b>	<b>11,274.05</b>
1.1	场地购置费用	15,124.78	15,124.78	-
1.2	场地装修费用	1,270.99	1,270.99	-
1.3	设备购置费用	772.18	772.18	-
1.4	软件购置费用	790.54	790.54	-
1.5	IP采购费用	8,000.00	8,000.00	-
1.6	人员费用	34,777.60	8,237.25	8,237.25

序号	项目	投资额	拟使用募集资金投入金额	使用募集资金投入非资本性支出金额
1.7	项目预备费	3,036.80	3,036.80	3,036.80
<b>2</b>	<b>铺底流动资金</b>	<b>2,585.60</b>	-	--
	<b>合计</b>	<b>66,358.50</b>	<b>37,232.55</b>	<b>11,274.05</b>

## 2、游戏 IP 运营项目

单位：万元

序号	项目	投资额	拟使用募集资金投入金额	使用募集资金投入非资本性支出金额
<b>1</b>	<b>项目建设投资</b>	<b>31,882.81</b>	<b>31,882.81</b>	<b>1,518.23</b>
1.1	IP采购费用	7,000.00	7,000.00	-
1.2	委外研发费用	23,000.00	23,000.00	-
1.3	设备费用	240.46	240.46	-
1.4	软件费用	124.12	124.12	-
1.5	预备费	1,518.23	1,518.23	1,518.23
<b>2</b>	<b>铺底流动资金</b>	<b>1,144.71</b>	<b>1,144.71</b>	<b>1,144.71</b>
	<b>合计</b>	<b>33,027.52</b>	<b>33,027.52</b>	<b>2,662.94</b>

IP授权费指支付IP版权金采购游戏IP版权，属于资本性支出；委外研发支出系公司委托合作方进行游戏的开发，合作方需向公司交付游戏软件产品，形成无形资产，属于资本性支出；公司募投项目中采购设备和软件及属于固定资产和无形资产采购，属于资本性支出。

公司本次募集资金投资项目中合计56,323.07万元属于资本性支出，占募集资金总额的比例为80.16%，合计13,936.99万元属于非资本性支出，占募集资金总额的比例为19.84%，未超过本次募集资金总额的30%。

综上，公司补充流动资金规模符合《发行监管问答——关于引导规范上市公司融资行为的监管要求》的规定。

### （二）补充流动资金的原因和规模的合理性

#### 1、补充流动资金的原因

公司是一家从事“通信信息服务+移动游戏业务”的双主业企业。在通信信息服务业务稳定发展后，公司通过收购上海骏梦等游戏公司进入游戏领域。移动游戏行业空间巨大且近年来保持较快发展，为把握市场机遇，增强公司竞争力和市场地位，公司持续加大对移动游戏业务的投入，在业务规模持续增长的同时，对流动资金的需求也不断增加。

公司深知游戏研发能力对于公司持续发展的重要性，报告期内，公司子公司上海骏梦的研发费用投入分别为3,955.43万元、5,324.21万元、5,079.25万元和3,293.83万元。随着发展计划的推进，公司将持续增加研发投入，不断推出质量优良的游戏产品。新游戏产品的研发和相关资金的投入使公司的流动资金需求也相应增加。

公司本次利用部分募集资金补充流动资金，可以缓解公司的流动资金压力，为公司加快业务发展提供资金保障，具有必要性。

## 2、流动资金需求规模测算

### （1）测算方法

公司采用销售百分比法对未来三年的流动资金需求进行测算。销售百分比法是假设经营性流动资产、经营性流动负债与营业收入之间存在稳定的百分比关系，根据预计销售额与相应百分比预计经营性流动资产、经营性流动负债，然后确定流动资金需求。

### （2）相关假设

选取应收票据、应收账款、预付款项和存货作为经营性流动资产测算指标，应付票据、应付账款、合同负债、应付职工薪酬、应交税费作为经营性流动负债测算指标。公司主营业务、经营模式和经营效率在未来不发生较大变化的前提下，公司未来各项经营性流动资产、经营性流动负债与销售收入保持较稳定的比例关系。

公司目前从事移动游戏业务的主要主体为子公司上海骏梦，2020年度和2021年1-6月，上海骏梦分别实现营业收入21,013.23万元和12,706.60万元，同比分别增长36.28%和112.78%。根据公司经营情况和发展计划，预计未来三年营业收入的复合增长率为60%。

### （3）测算结果

根据前述假设，公司移动游戏业务未来三年流动资金需求测算过程如下：

单位：万元

项目	2020年度/2020年12月31日	占营业收入的比例	2021年度/2021年12月31日	2022年度/2022年12月31日	2023年度/2023年12月31日
营业收入	21,013.23	100.00%	33,621.17	53,793.88	86,070.20
应收账款及应收票据	7,983.60	37.99%	12,773.75	20,438.01	32,700.81
预付账款	74.01	0.35%	118.42	189.47	303.14
存货	-	-	-	-	-
<b>经营性流动资产合计</b>	<b>8,057.61</b>	<b>38.35%</b>	<b>12,892.17</b>	<b>20,627.47</b>	<b>33,003.95</b>
应付账款及应付票据	1,770.47	8.43%	2,832.76	4,532.41	7,251.86
合同负债/预付账款	1,658.17	7.89%	2,653.07	4,244.92	6,791.87
<b>经营性流动负债合计</b>	<b>3,428.64</b>	<b>16.32%</b>	<b>5,485.83</b>	<b>8,777.33</b>	<b>14,043.73</b>
<b>当年流动资金需求</b>	<b>4,628.96</b>	<b>22.03%</b>	<b>7,406.34</b>	<b>11,850.14</b>	<b>18,960.23</b>
<b>当年新增流动资金需求</b>			<b>2,777.38</b>	<b>4,443.80</b>	<b>7,110.08</b>
<b>当年累计流动资金需求</b>			-	-	<b>14,331.26</b>

注1：公司目前从事移动游戏业务的主要主体为子公司上海骏梦，上表为以上海骏梦为主体进行测算。

注2：提请投资者注意，上述测算过程仅用于理想状况下估算公司移动游戏业务发展所需的流动资金，不构成公司、保荐机构对公司未来业绩、盈利水平的承诺。

经测算，公司移动游戏业务未来三年所需营运资金的缺口为14,331.26万元，高于公司本次发行使用募集资金用于补充流动资金的金额。公司在综合考虑现有资金情况、实际运营资金需求缺口、未来战略规划等因素来确定本次募集资金中用于补充流动资金的规模，整体规模适当。

## 七、本次募集资金涉及购买房屋情况的说明

本次募集资金涉及购买办公物业的情况，土地用途为工业，不涉及购买土地用途为住宅、商业或商服的土地或房产的情况。

公司子公司上海骏梦为实施本次募集资金投资项目的主体，员工人数将有较大增加，原有办公场地面积较小，已无法满足其工作需求，通过购置集中的办公



场所并建设良好的研发环境，有助于提高经营管理和工作效率，吸引优秀人才。此外，公司已与房屋出售方达成初步意向，拟购置房屋用途为工业，单价约为2.38万元/平方米，价格较低，具有经济性，有助于降低公司的经营成本，具备必要性和合理性。

公司及公司子公司、参股公司不存在房地产项目，经营范围亦不涉及房地产业务，不具有房地产开发资质和预售许可证，未持有拟用于房地产开发或正在开发的土地；公司所持资产不存在自行开发建设形成或外购的住宅和商业地产，本次募集资金不存在变相投资房地产的情形。

## **八、发行人主营业务及本次募集资金投资项目不涉及高耗能高排放行业、限制类及淘汰类行业**

公司是一家从事通信信息服务和移动游戏业务的双主业企业，根据中国证监会《上市公司行业分类指引》，通信信息业务属于“I65 软件和信息技术服务业”，移动游戏业务属于“I64 互联网和相关服务”。本次募集资金均投资于移动游戏业务。

公司主营业务和本次募集资金投资项目不涉及产能过剩行业或限制类、淘汰类行业。

## **第四节 董事会关于本次发行对公司影响的讨论与分析**

### **一、本次发行完成后，上市公司的业务及资产的变动或整合计划**

截至本募集说明书签署日，公司未对本次发行完成后的业务和资产作出整合计划。本次发行有利于增强公司的资金实力，进一步增强公司的核心竞争力，符合公司发展战略，有利于公司持续健康的发展。

### **二、本次发行完成后，上市公司控制权结构的变化**

截至本募集说明书签署日，公司股东缪品章先生通过直接、间接以及一致行动关系共控制公司 28.77%的股份，为公司实际控制人。本次发行股票的数量不超过 207,368,845 股（含本数），按照本次发行规模上限测算，本次发行股票完成后，缪品章先生通过直接、间接以及一致行动关系共控制发行人的股份比例预计不低于 22.13%，为了保证本次发行不会导致公司控制权发生变化，本次发行将根据市场情况及深圳证券交易所的审核和中国证监会的注册情况，在符合中国证监会和深圳证券交易所相关规定及股东大会授权范围的前提下，对于参与竞价过程的认购对象，将控制单一发行对象及其关联方认购本次发行数量的上限，并控制单一发行对象及其关联方本次认购数量加上其认购时已持有的公司股份数量之后股份数量的上限。

### **三、本次发行完成后，上市公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人从事的业务存在同业竞争或潜在的同业竞争的情况**

截至本募集说明书签署日，公司本次发行尚无确定的对象，因而无法确定本次发行后，公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人从事的业务存在同业竞争或潜在同业竞争的情况。该等情况将在发行结束后公告的《发行情况报告书》中披露。

### **四、本次发行完成后，上市公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人可能存在的关联交易的情况**

截至本募集说明书签署日，公司本次发行尚无确定的对象，因而无法确定本

次发行后，公司与发行对象及发行对象的控股股东和实际控制人从事的业务存在关联交易的情况。该等情况将在发行结束后公告的《发行情况报告书》中披露。

## 第五节 与本次发行相关的风险因素

### 一、募集资金投资项目实施风险

本次募集资金投资项目是基于当前的产业政策、市场环境、行业发展趋势等因素进行决定的结果。虽然公司对本次募集资金投资项目做了充分的可行性研究论证，但随着网络游戏市场的发展日趋成熟，用户喜好、市场热点转换的速度日益加快，用户、渠道等资源寡头垄断的格局日趋加剧，若未来公司在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差，或公司不能持续开发出新的精品游戏，并利用各种渠道和技术研发优势迅速做大做强，或产业政策、市场环境出现其他重大不利变化等情况，而公司不能及时、有效采取应对措施，将可能导致本次募投项目效益不能完全实现。公司本次募投项目中多款游戏产品需进行IP购买，游戏IP运营项目采用委托开发模式需支付委托开发费，前期需投入较多资金，若游戏的开发和运营工作执行情况不如预期，可能对募投项目的顺利实施和公司的预期收益造成不利影响。

### 二、行业竞争加剧风险

公司围绕“通信信息+移动游戏”双主业，在通信信息领域，公司为通信运营商、政企类客户提供规划设计服务，并开展系统集成、软件平台开发等各项智慧城市数字赋能业务。在移动游戏领域，公司坚持“精品游戏+知名IP”战略，从事游戏IP运营、研发业务。

近年来，随着外部宏观环境、行业竞争环境的不断复杂化，公司面临的挑战日趋严峻。通信行业，5G大规模商用的正式启动虽然带动了信息技术产业迎来了新一波发展浪潮，但同时运营商持续开展提速降费工作，压低建网成本，迫使产业链公司面临收入增速下降、毛利率下滑等经营压力；我国游戏市场集中度较高，腾讯游戏、网易游戏、三七互娱、世纪华通等公司基本具备较强的研发和运营能力，游戏产品类型较为丰富，占据国内游戏市场主要市场份额，且资金较为充足，在行业内处于第一梯队，国内竞争日益激烈。

综上，受国内游戏行业监管环境趋严、行业竞争加剧等因素的影响，公司经营业绩可能产生不利变化。

### 三、游戏产业政策变化的风险

我国游戏产业处于快速发展阶段，随着游戏内容的推陈出新、产业环境的快速变化和技术的不断更新，我国移动游戏行业的法律监管体系逐渐完善。我国游戏行业受到多个部门共同监管，包括工信部、文化部和中宣部等。监管部门针对游戏内容、业务资质、知识产权保护和网络安全等相关的法律、法规和监管制度的调整将对行业发展产生重大影响。2018年3月至2018年12月，因机构改革，相关主管部门暂停了网络游戏出版物号的发放工作，游戏企业新产品的发布因此受到了较大影响。

虽然目前网络游戏出版物号已重新开始发放，若公司在业务开展等方面不能与监管导向一致，不能顺应国家产业政策的要求，未能持续取得相关的批准和许可，或者国家产业政策发生重大不利变化，将严重影响公司业务的开展和正常运营，对公司未来经营发展产生不利影响。

### 四、政策监管的风险

近年来，相关主管机构针对网络游戏行业的监管和立法不断加强，对游戏企业运营资质、游戏内容及设置等的要求也日趋严格，未来网络游戏行业相关资质及许可门槛可能进一步提高。若届时发行人无法按照主管机构的要求取得新的业务资质，或者对监管法规的理解与主管机构存在偏差，也可能导致游戏产品的内容设置等不符合监管法规要求，从而面临被责令整改或处罚的风险。

### 五、跨境经营风险

2018年度、2019年度、2020年度和2021年1-6月，公司来自境外的主营业务收入分别为14,600.16万元、10,592.36万元、16,086.15万元和11,292.68万元，占主营业务收入的比重分别为26.38%、22.76%、33.18%和58.24%。

随着境外业务的开展，公司将面临境内外不同市场环境的挑战。如果相关国家或地区关于业务监管、外汇管理、资本流动管理或税收管理等方面的法律、法规或政策发生对公司不利的变化，将会对公司的业务拓展产生不利影响。此外，跨境经营将增加公司的管理难度，如果公司管理层不能同时提高自身管理水平，也将给公司的经营管理带来一定的风险。

## 六、无法持续取得优质IP授权的风险

IP已经成为游戏公司构筑竞争壁垒的重要手段，精品IP的商业价值已受到各市场主体的高度重视，随着网络游戏研发企业对精品IP资源的争夺不断升级，精品IP的价值水涨船高，将会推高公司未来获得精品IP的成本，以致公司无法持续不断地获得精品IP资源。另一方面，即使公司成功获取了精品IP，但在相关IP授权期满后未能进行续约，则可能影响其游戏产品的后续运营，并对公司经营业绩造成不利影响。

## 七、知识产权风险

公司在进行代理IP、自主研发游戏产品的过程中，可能会因为公司与知识产权方对于知识产权的理解出现偏差，或调查过程中出现失误，导致面临第三方提出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

## 八、游戏产品生命周期风险

网络游戏本身具有生命周期，几乎所有游戏均需经历成长期、爆发期和衰退期。若公司不能及时对现有游戏进行更新维护、版本升级和持续的市场推广或玩家偏好发生了变化，则公司已上线运营的游戏将迅速进入衰退期，收入迅速下降，导致公司游戏产品有生命周期过短的风险。

## 九、关于本次发行摊薄即期回报的风险

本次向特定对象发行股票完成后，公司净资产规模和股本总额均将有所增长。随着本次发行募集资金的陆续投入，公司将显著扩大业务规模，促进业务发展，对公司未来经营业绩产生积极影响。但由于本次募投项目从建设到产生效益需要一定周期，在募集资金投入产生效益之前，公司利润的实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务，短期内公司每股收益和净资产收益率将存在下降的风险。

## 十、本次向特定对象发行股票的审批风险

本次向特定对象发行股票并在创业板上市尚需获得深交所审核通过和中国证监会同意注册，能否取得有关主管部门的核准，以及最终取得批准和核准的时间均存在不确定性。因此，本次发行方案能否最终成功实施存在不确定性。

## 第六节 与本次发行相关的声明



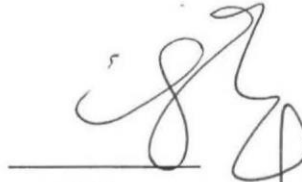
## 发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

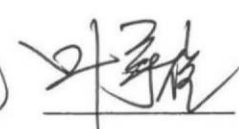
全体董事签名：



缪品章



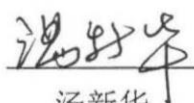
陈莘



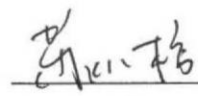
叶宇煌



缪福章



汤新华



苏小榕



林东云

富春科技股份有限公司

2024年10月8日



## 发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

全体董事签名： \_\_\_\_\_

_____	_____	_____
缪品章	陈苹	叶宇煌
_____	_____	_____
缪福章	汤新华	苏小榕
_____		
		
林东云		



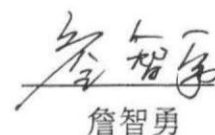
## 发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

全体监事签名：

  
方晖

  
王晓漪

  
詹智勇

富春科技股份有限公司

2024年10月8日



## 发行人及全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。


全体高级管理人员签名：



廖品章



陈苹



林建平

富春科技股份有限公司

2024年10月8日



## 发行人控股股东、实际控制人声明

本公司和本人承诺本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，按照诚信原则履行承诺，并承担相应的法律责任。

公司控股股东：福建富春投资有限公司（盖章）

法定代表人：



廖品章



公司实际控制人：



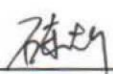
廖品章



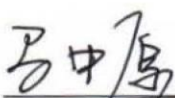
## 保荐机构（主承销商）声明

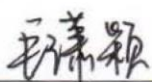
本公司已对募集说明书进行了核查，确认本募集说明书内容真实、准确、完整，不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

项目协办人：

  
石东炘

保荐代表人：

  
马中原

  
毛潇颖

法定代表人：

  
吴承根



浙商证券股份有限公司

2021年10月8日


## 保荐机构（主承销商）董事长、总经理声明

本人已认真阅读富春科技股份有限公司募集说明书的全部内容，确认募集说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对募集说明书真实性、准确性、完整性、及时性承担相应法律责任。

总经理（总裁）：

  
王青山

董事长：

  
吴承根



浙商证券股份有限公司

2021年10月8日

## 发行人律师声明

本所及经办律师已阅读募集说明书，确认募集说明书内容与本所出具的法律意见书不存在矛盾。本所及经办律师对发行人在募集说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认募集说明书不因引用上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

经办律师：

  
常晖

  
林煌彬

律所事务所负责人：

  
蔡仲翰





## 会计师事务所声明

大华特字[2021]005489 号

本所及签字注册会计师已阅读富春科技股份有限公司（以下简称“发行人”）2021 年创业板向特定对象发行 A 股股票募集说明书，确认募集说明书内容与本所出具的审计报告（大华审字[2020]007836 号、大华审字[2021]007138 号）、内部控制鉴证报告（大华核字[2021]007025 号）及非经常性损益鉴证报告（大华核字[2021]005269 号）等无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在募集说明书中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及非经常性损益鉴证报告等内容无异议，确认募集说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

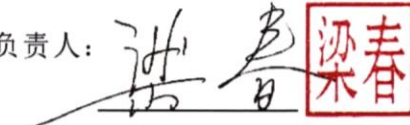


王庆莲



邱尔杰

会计师事务所负责人：



梁春

大华会计师事务所（特殊普通合伙）



二〇二一年十月八日

## 七、发行人董事会声明

### （一）关于除本次发行外未来十二个月内是否存在其他股权融资计划的声明

除本次发行外，在未来十二个月内，公司董事会将根据公司的资本结构、融资需求及资本市场发展情况决定是否安排其他股权融资计划。若未来公司根据业务发展及资产负债状况需安排股权融资，将按照相关法律法规履行相关审议程序和信息披露义务。

### （二）本次发行摊薄即期回报的，发行人董事会按照国务院和中国证监会有关规定作出的承诺并兑现填补回报的具体措施

为保障中小投资者知情权、维护中小投资者利益，公司就本次向特定对象发行股票事项对摊薄公司即期回报的影响进行了认真分析并提出了具体的填补回报的措施，相关主体对公司填补回报措施能够得到切实履行作出了承诺，具体内容如下：

#### 1、公司应对本次向特定对象发行股票摊薄即期回报采取的措施

为了保护投资者利益，公司将采取多种措施保证此次募集资金有效使用、有效防范即期回报被摊薄的风险、提高未来的回报能力，具体措施包括：

##### （1）加强经营管理和内部控制

公司将严格遵守《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等法律、法规和规范性文件的规定，不断完善公司治理结构，全面有效地控制公司经营和管控风险，提升公司的经营管理水平。另外，公司将不断完善并强化投资决策程序，合理运用各种融资工具和渠道，控制公司资金成本，节省财务费用支出，维护公司整体利益，尤其是中小股东的合法权益。

##### （2）保障募投项目建设，强化募集资金的管理，提高募集资金使用效率

公司已对本次发行募集资金投资项目的可行性进行了充分论证，募投项目符合产业发展趋势和国家产业政策，具有较好的市场前景和盈利能力。本次发行募集资金到位后，公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日达产并实现预

期效益。随着本次募集资金投资项目的实施，公司现有的生产能力将得到极大的提高，公司的持续经营能力和盈利能力都将得到进一步增强。

公司已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司监管指引第2号—上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等规定，制定并完善了《募集资金管理办法》。本次募集资金到账后，公司将根据相关法规及公司《募集资金管理办法》的要求，严格管理募集资金的使用，防范募集资金使用风险；合理运用各种融资工具和渠道，降低资金成本，提高募集资金使用效率，全面控制公司经营和管控风险，争取募投项目早日实现预期效益。

### （3）专注主业经营，提升盈利能力

公司将继续围绕“通信信息+移动游戏”的双主业模式，为客户提供优质产品及服务。通信信息方面，将继续加强与市场领先者、科研机构合作，布局5G、物联网、智慧城市等新兴机会，提升一体化运营能力；移动游戏方面，将充分利用公司在游戏IP运营、研运一体、海外市场经营等方面的丰富经验，发挥竞争优势，提供更多优质产品。同时，公司将积极提高资金使用效率，有效降低相关成本费用，增强抵御风险的能力，提高经营效率，提升盈利水平。

### （4）强化投资者回报机制

公司将根据国务院《关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》、中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》的有关要求，严格执行《公司章程》、《富春科技股份有限公司未来三年股东分红回报规划（2021年-2023年）》明确的现金分红政策，在业务不断发展的过程中，强化投资者回报机制，给予投资者持续稳定的合理回报。

综上，上述填补回报措施的实施，有利于增强公司的核心竞争力和持续盈利能力，增厚未来收益，填补股东回报。由于公司经营所面临的风险客观存在，上述填补回报措施的制定和实施，不等于对公司未来利润做出保证。

### （5）相关主体出具的承诺

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作

的意见》（国办发[2013]110号）、《国务院关于进一步促进资本市场健康发展的若干意见》（国发[2014]17号）、《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）等文件的有关规定，为保障中小投资者知情权，维护中小投资者利益，相关主体对公司向特定对象发行股票摊薄即期回报填补措施能够得到切实履行作出了承诺。

## **2、公司控股股东、实际控制人关于本次向特定对象发行股票后填补被摊薄即期回报措施的承诺**

公司控股股东、实际控制人根据中国证监会相关规定，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

（1）不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益；

（2）自本承诺出具日至公司本次发行实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺；

（3）作为填补回报措施相关责任主体之一，若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本承诺人同意按照中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构制定或发布的有关规定，对本承诺人作出相关处罚或采取相关管理措施；若违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本承诺人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

## **3、公司董事、高级管理人员关于本次向特定对象发行股票后填补被摊薄即期回报措施的承诺**

为保证公司填补回报措施能够得到切实履行，维护中小投资者利益，公司董事、高级管理人员作出如下承诺：

（1）本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不会采用其他方式损害公司利益；

（2）本人承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

（3）本人承诺不会动用公司资产从事与本人履行职责无关的投资、消费活

动；

（4）本人承诺由董事会或薪酬委员会制订的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（5）未来公司如实施股权激励，本人承诺股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（6）自本承诺出具日至公司本次发行实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺；

（7）作为填补回报措施相关责任主体之一，若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意按照中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构制定或发布的有关规定，对本人作出相关处罚或采取相关管理措施；若违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

（本页无正文，为富春科技股份有限公司向特定对象发行股票募集说明书《第六节 与本次发行相关的声明之“七、发行人董事会声明”》之盖章页）

